

Edition 3 - 1991

Numéro 2

GREMLINS 2

Revivez les émotions du film!

NINTENDO WORLD CUP

Contractez la fièvre du foot!

NES FOUR SCORE

Votre NES 4 fois plus puissant!

GAME BOY

Encore des hits sensationnels, y compris Double Dragon

PLUS

GREMLINS 2 THE NEW BATCH THE VIDEO GAME

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Official Nintendo Seal of Quality

REV-A

7 SUPERBES COUPS D'OEIL FURTIFS!

Club Nintendo®

BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le

SYSTEME NINTENDO

Serie Action

- **Batman**
- **Bayou Billy**
- **Black Manta**
- Castlevania™
- Cobre Triangle
- **Double Dragon**
- Double Dragon II
- Dragon Ball
- **Ducktales™**
- Festers Quest™
- Ghosts 'n Goblins™
- Ghostbusters II™
- Gradius™
- **Gremlins 2**
- Gunsmoke™
- Life Force
- Mega Man™
- **Mega Man 2™**
- **Probotector**
- **Rescue**
- Robocop™
- Robowarrior™
- Rush 'N Attack™
- Section Z
- Super Mario Bros. ™
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Trojan™
- Wizards and Warriors



Serie Aventure

- Bionic Commando™
- **Defender of the Crown**
- Faxanadu™
- Goonies II
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Metal Gear™
- Metroid
- Rygar™
- Tiger Heli
- Simon's Quest
- Zelda II - The Adventure of Link

Serie Sport

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Excitebike™
- Fighting Golf
- Football
- Ice Hockey
- Kung Fu™
- Mach Rider
- Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Skate or Die
- **Super Off Road**
- Track & Field II
- World Wrestling™
- Wrestlmania

Serie Classique Arcade

- Airwolf
- Balloon Fight™
- Clu Clu Land
- Donkey Kong Classic™
- Galaga
- Ice Climber
- Ikari Warriors™
- Paper Boy™
- Pinball
- **Pinbot**
- Popeye™
- Snake Rattle N' Roll
- **Solar Jetman**
- Spy vs Spy
- Tiger Heli
- Xevious™



Serie Stratégie

- Adventures of Lolo
- Bubble Bobble™
- Solomon's Key™
- Tetris

Serie Simulation

- Silent Service
- **Stealth ATF**
- Top Gun

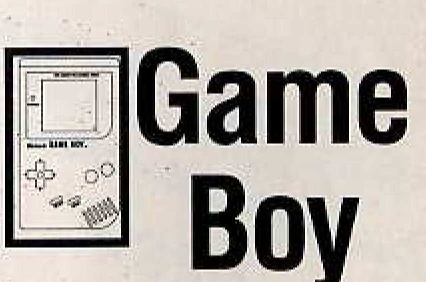


Serie Pistolet

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

A Venir

Punch Out	**Mars**
Bad Dudes	**Avril**
Gauntlet II	**Avril**
IronSword	**Avril**
The Chessmaster	**Mai**
Burai Fighter	**Mai**
Dr. Mario	**Mai**
Rad Gravity	**Mai**
Jack Nicklaus	**Juin**



Game Boy

Cartouches

- Alleyway™
- Balloon Kid™
- **Double Dragon**
- **Gargoyles Quest**
- Golf
- King of the Zoo
- Kwirk™
- Pinball Revenge of the Gator
- Qix™
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis™
- **The Amazing Spiderman**
- Wizards and Warriors™

Faites Votre Sélection

La Lettre de Super Mario

Tiens, l'autre jour, j'avais défié Luigi dans une partie à deux de **"Tetris"** sur le **Game Boy™**n et j'avais déjà gagné par trois jeux à un (fait pour le moins remarquable). Dans ce qui devait être la dernière partie, je me suis un petit peu énervé, et j'ai secoué le **Game Boy™** un peu trop fort, ce qui fait que le **Game Link™** s'est débranché! Non mais, quel cauchemar! J'étais sur le point de battre mon frère pour la première fois de ma vie et on ne pouvait même pas continuer! Au lieu que ce soit lui qui se sente complètement humilié, c'est moi qui me suis senti un peu idiot! Si jamais un truc pareil vous est arrivé, sur le **Game Boy™** ou sur le **NES**, faites-le nous savoir. Nous imprimerons les mésaventures les plus intéressantes ou les plus cocasses dans un prochain courrier des lecteurs.

Vous est-il jamais arrivé d'être entouré de tout un tas d'amis se bousculant autour du **NES**, se disputant pour savoir qui allait jouer la partie suivante? Et bien, arrêtez de vous chamailler, le **NES Four Score™** est arrivé! Cet extraordinaire petit appareil permet à quatre joueurs de s'affronter en même temps dans une même partie, et la bibliothèque de titres s'accroît rapidement. En tête de liste, vous avez **"Super-Off Road"** déjà disponible, vous avez maintenant **"Nintendo World Cup"**, et très bientôt **"Gauntlet II"**. Ne ratez pas, dans ce numéro, l'article spécial sur toutes les fonctions et possibilités qu'offre le **Four Score™**!

Le Club Nintendo va désormais comporter au moins 32 pages pour pouvoir loger toutes les informations existantes. La section **Game Boy™** a sa place réservée avec sept grands nouveaux jeux présentés dans ce numéro. Nous examinons aussi cinq nouveaux titres, dont les adaptations de films **"Gremlins 2"** et **"Ghostbusters II"**, et le spectaculaire jeu à quatre **"Nintendo World Cup"**.

Une autre section qui se développe de façon impressionnante est le Coup d'oeil furtif. Nous vous présentons sept nouveaux grands jeux dans ce numéro, dont l'un des attraits réside dans la variété des titres. Il y en a vraiment pour tous les goûts : sport, arcade, action, aventure, stratégie et aussi ma grande nouvelle aventure **"Dr. Mario"**. Elle est légèrement différente de mes autres jeux, mais ça ne signifie pas pour autant qu'elle soit moins passionnante!

Sommaire

Revue De Titres

Coup d'oeil Furtif

Revues de Game Boy

Coup d'oeil Furtif De Game Boy

Trucs & Astuces

Le Coin des Joueurs

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'Edition: Club Nintendo, B.P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France,Téléphone (Fr) 16 (1) 34 64 77 55. Bureau d'édition: Club Nintendo Belgique. Trade Mart BP 271 1020 Bruxelles,Tél (B) 02/478.92.08.



THE EMBASSY MISSION

INSTRUCTIONS

STRICTEMENT CONFIDENTIEL

Des terroristes détiennent des otages dans l'ambassade depuis plus de 24 heures maintenant. Les négociations ont échoué. Regroupez vos hommes les plus compétents et envoyez-les au secours des otages. Attention, ces terroristes peuvent être terriblement dangereux, mais ils sont loin d'être stupides. Bonne chance ...

LA PRISE EN MAIN DES COMMANDOS

Six commandos sont sous votre commandement; à vous de les guider pour venir à bout des terroristes. Chaque homme de votre troupe est au sommet de ses possibilités, mais il a malgré tout besoin de vos ordres. Il ne s'agit pas simplement d'envahir le bâtiment et de tirer sur tout ce qui bouge.



SE FAUFILER JUSQU'A SON POSTE

Vos trois premiers commandos doivent parvenir à leur poste à partir duquel ils tireront sur les fenêtres de l'ambassade. Mais c'est loin, bien plus loin qu'il n'y paraît! Les terroristes ont des tireurs embusqués et des projecteurs scrutent en permanence la ligne des toits et les trottoirs entourant l'ambassade. Vos hommes, qui se dirigent vers leur poste un par un, doivent ramper, se dissimuler derrière des murs, plonger à travers des fenêtres pour esquiver le tir des canardeurs. Seules votre rapidité de décision et leur grande souplesse décideront de l'échec ou de la réussite de l'opération, alors soyez extrêmement prudent!

DEBUT















Amenez Mike ici!

Steve doit parvenir jusqu'ici...







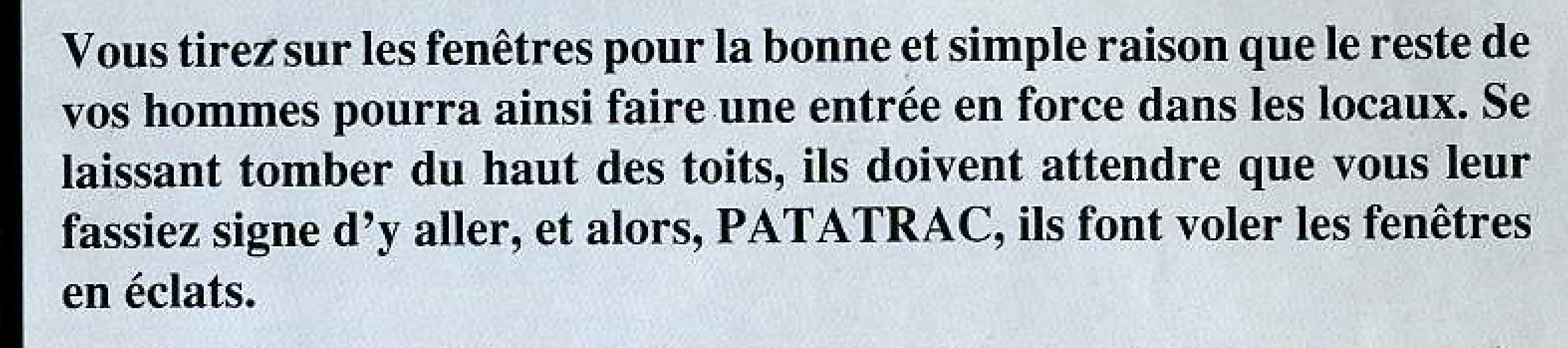


et, d'une manière ou d'une autre, Jumbo doit arriver ici!

UTILISATION DES TIREURS EMBUSQUES



A partir de votre position stratégique de l'autre côté de la rue face à l'ambassade, vous pouvez tirer sur les fenêtres et éventuellement sur quelques terroristes. Chacun de vos hommes couvre une certaine partie de l'ambassade, alors, plus vous aurez d'hommes en place, plus les chances d'abattre des ennemis seront grandes.



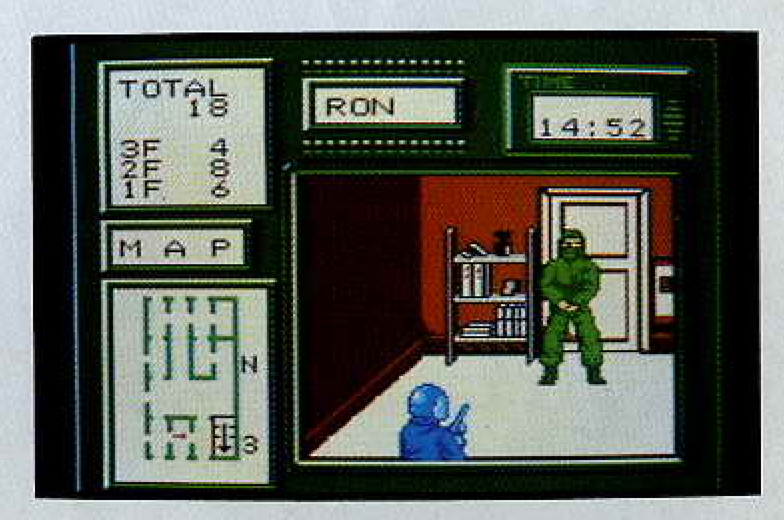
POUR PENETRER DANS L'AMBASSADE

Vous tirez sur les fenêtres pour la bonne et simple raison que le reste de vos hommes pourra ainsi faire une entrée en force dans les locaux. Se laissant tomber du haut des toits, ils doivent attendre que vous leur fassiez signe d'y aller, et alors, PATATRAC, ils font voler les fenêtres en éclats.



A LA RESCOUSSE DES OTAGES

Ne perdez pas votre temps, chaque seconde compte! Ne perdez pas de temps. Il y a trois étages à couvrir, chacun regorgeant de terroristes que vous devrez abattre avant d'arriver aux otages.



Il est relativement simple de se déplacer autour de l'ambassade: tournez à gauche ou à droite, puis poussez vers l'avant ou vers l'arrière. Mais ne commettez pas l'erreur de vous ruer inconsidérément. Chaque coin peut cacher une attaque ennemie et vous n'aurez aucune chance si vous êtes pris en train de vous aventurer au bout d'un couloir.

COMMENT S'EN SORTIR VIVANT

Ce n'est que si tous vos hommes s'en sortent que l'opération sera considérée comme réussie. Dans le cas contraire, votre compétence sera sérieusement remise en cause. Alors ne flanquez pas tout par terre ...

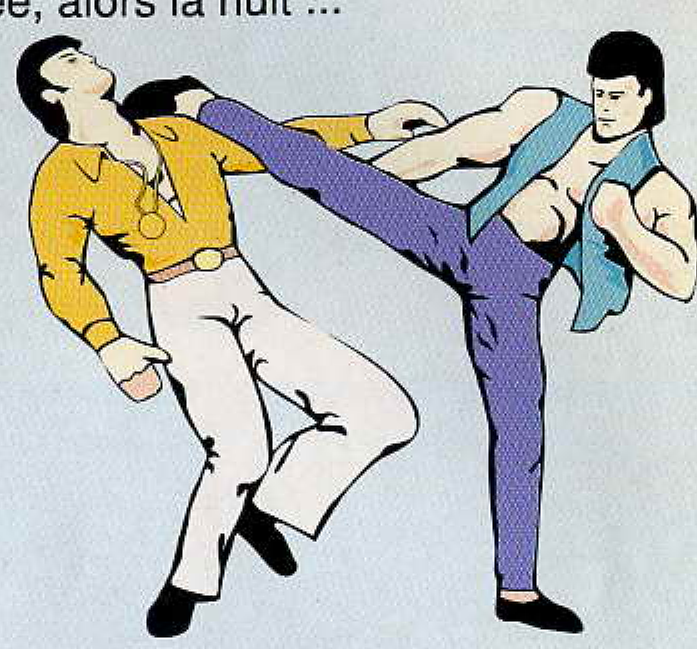
Une fois que vous êtes venu à bout d'un niveau de difficulté, ne lâchez pas prise et passez au niveau suivant. Il y a plusieurs niveaux de difficulté différents; le graphisme attrayant et très caractéristique de "Rescue" vous captivera pendant des lustres et des lustres! Il n'a pas son pareil sur le NES, alors jetez-y donc un coup d'oeil!





LE PRESIDENT A DISPARU !

La vision des Etats-Unis du futur n'est pas des plus réconfortantes. La guerre des gangs fait rage, et certaines organisations du crime se sont développées si rapidement qu'elles sont assez puissantes pour menacer un pays tout entier. Ce n'est déjà pas très sûr de parcourir les rues dans la journée, alors la nuit ...



L'un de ces gangs est le gang des Dragon Ninjas. Ils ont pour objectif de dominer les Etats-unis et sont déjà passés à la première phase de leur plan d'attaque en enlevant le Président! Bien sûr, les autorités se doivent de réagir, mais ils répugnent à envoyer l'un des leurs dans l'arène. Alors ils choisissent d'envoyer quelqu'un qu'ils pourront facilement remplacer, mais qui sera capable de les mener au Président. Quelqu'un d'acharné et d'intelligent. Bref, quelqu'un qui en veut et qui se montrera sans pitié. Et ce quelqu'un, c'est vous ...



RENCONTRE AVEC LES BAD DUDES

Incarnant Blade ou Striker, vous devez affronter le Dragon Ninja tout seul, comme un grand! Essayez de ne pas vous faire prendre ... Les autorités ne vous couvriraient absolument pas!

La plupart de vos moyens de défense et d'attaque vous viennent de votre entraînement intensif dans les Arts Martiaux. Vous avez la possibilité de lancer une rafale de coups de poing, de faire de grands bonds dans les airs, d'asséner ensuite un coup de pied en vrille ou une projection de jambe à votre adversaire en un minimum d'efforts. Vous pouvez aussi utiliser les armes que les ennemis laissent tomber, par exemple des couteaux ou des nunchakus.



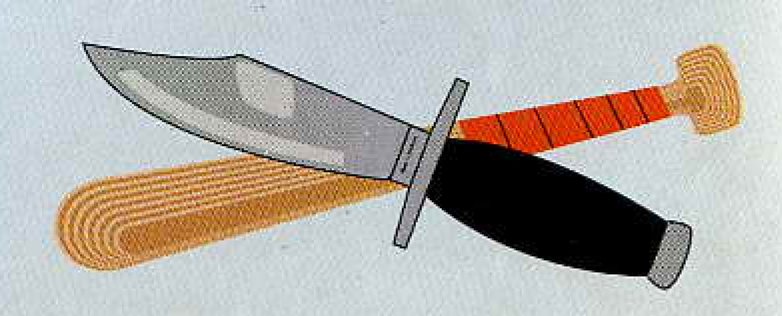
LE POUVOIR DES DRAGONS NINJAS

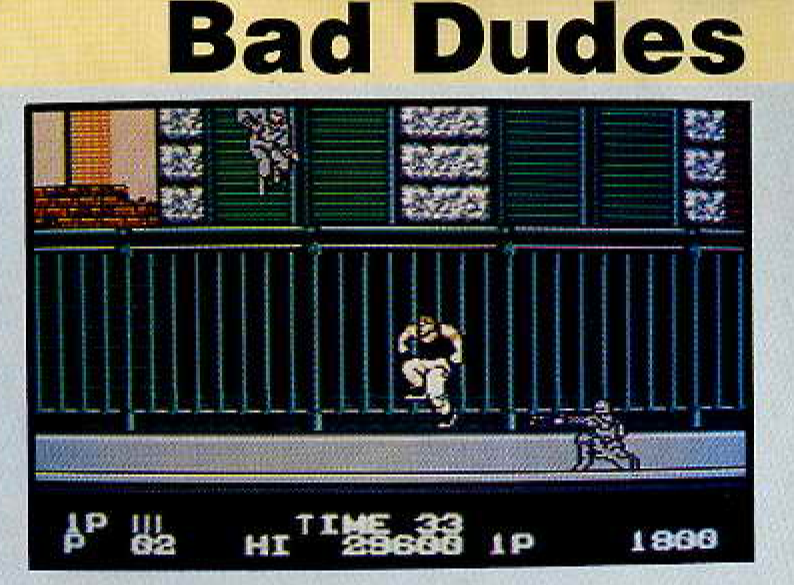
Bon, vous savez ce qu'il vous reste à faire, mais que savez-vous de vos adversaires? Les Dragons Ninjas sont très bien organisés, parfaitement entraînés et très intelligents, bref, le genre de type qui ne court pas les rues. Il y a des combattants de tous poils dans leurs rangs: des ninjas, des lanceurs de shuriken, des fines lames, des ninjas incendiaires, des nains à grandes griffes et des chiens futés, tout ce joli petit monde se ruant implacablement sur vous de toutes parts. Et puis, il y a leur ignoble grand chef qui se cache à la fin de chaque niveau. Et vous n'avez pas intérêt à le prendre à la légère ...



VOLONS AU SECOURS DU PRESIDENT !

Le Bad Dude qui est assez fonceur pour oser s'attaquer au Dragon Ninja ferait bien de se préparer pour les nombreux niveaux de ce jeu, où l'action est portée à son comble. Les attaques semblent ne jamais devoir finir, elles sont innombrables, mais si vous attrapez le coup de main, vous pourrez alors trouver la faille pour les battre.





NIVEAU 1 - LES BAS-QUARTIERS DE LA VILLE

C'est ici-même que commence votre aventure, dans la zone. Les Dragons Ninjas sont déjà tapis dans l'ombre. Méfiez-vous bien des Ninjas-Shuriken lorsqu'ils plantent leurs pics mortels devant vous; vous devez soit les frapper, soit les éviter. Essayez aussi le coup de pied tournoyant lorsque vous êtes encerclé par l'ennemi, vous les verrez s'envoler!



CONSEIL BONUS 1 BAD DUDE

Le cracheur de feu de la fin du niveau 1 est loin d'être un enfant de coeur, mais en utilisant l'astuce suivante, vous devriez pouvoir vous en sortir: allez en haut à droite de l'écran et frappez-le lorsqu'il saute en l'air. Ensuite, sautez en bas et dès qu'il descend à son tour, frappez-le et retournez en haut. Répétez cette séquence, en n'oubliant pas de rester accroupi quand vous le frappez ... vous devriez en venir à bout.

NIVEAU 2 - LE CAMION EMBALLE



Si vous êtes aussi féroce que vous le prétendez, ce niveau sera un parcours de santé! Restez à gauche du camion, en vous écartant de l'intervalle qui sépare la cabine de la remorque, jusqu'à ce que la totalité du camion soit en vue. Attaquez alors en haut de la cabine, et essayez de vous emparer du couteau de l'un des Ninjas. Il vous sera précieux contre les griffes des nains qui veulent vous "caresser" à la fin du niveau!

CONSEIL BONUS 2 BAD DUDE

Si vous êtes en quête de pouvoir supplémentaire, alors essayez de maintenir enfoncé le bouton "A" jusqu'à ce que Dude clignote, puis relâchez. Il vous lancera un coup de poing incendiaire qui devrait ne faire qu'une bouchée des opposants les plus coriaces!

NIVEAU 3 - LES EGOUTS

Dans les égouts, le combat prend une tournure encore plus rude, les ennemis vous jetant tout ce qu'ils peuvent et essayant de vous arrêter avant que vous n'approchiez de trop près votre cible. Au fond des égouts, un Ninja illusionniste est prêt à vous faire perdre votre équilibre physique et psychique.



CONSEIL BONUS 3 BAD DUDE

Pour récupérer les armes et les objets, vous allez devoir vaincre les Ninjas rouges. Les armes vous permettent de venir à bout de l'ennemi un peu plus rapidement, mais elles ne sont pas assez puissantes pour que vous risquiez votre peau pour elles. Donc, si elles sont inaccessibles, ne vous en occupez plus.

MONSIEUR LE PRESIDENT VOUS ATTEND ...

Quatre autres niveaux vous attendent après les égouts, alors perfectionnez votre technique et allez vous frotter aux Dragons Ninjas! Après tout, c'est la destinée d'un pays tout entier qui est entre vos mains!

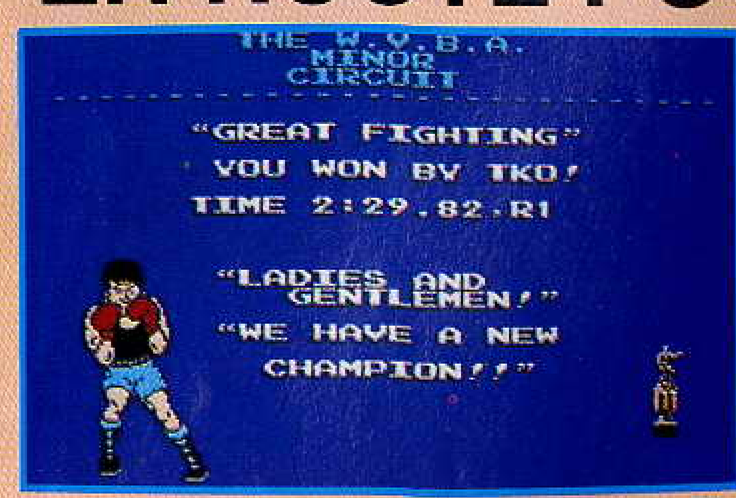


PUNCH-OUT!!™

LA VICTOIRE DU SIECLE PEUT VOUS APPARTENIR

OK, Little Mac, écoutez donc un peu. Vous vous êtes entraîné dur pendant de longues années pour arriver à ce niveau, et maintenant vous allez relever votre premier défi. N'oubliez pas votre entraînement, Mac: gardez les poings en l'air, esquivez, tournez autour de votre adversaire et frappez-le du gauche. Ne lui laissez pas d'ouverture et attention aux signes qui montrent qu'il va passer à l'attaque. Vous serez alors capable de voir immédiatement quand il va frapper et pourrez attaquer avant de lui laisser la moindre de chance d'avancer. Je vous ai enseigné tout ce que je savais, Mac, ne me laissez pas tomber maintenant!

EN ROUTE POUR LA GLOIRE ET LA FORTUNE



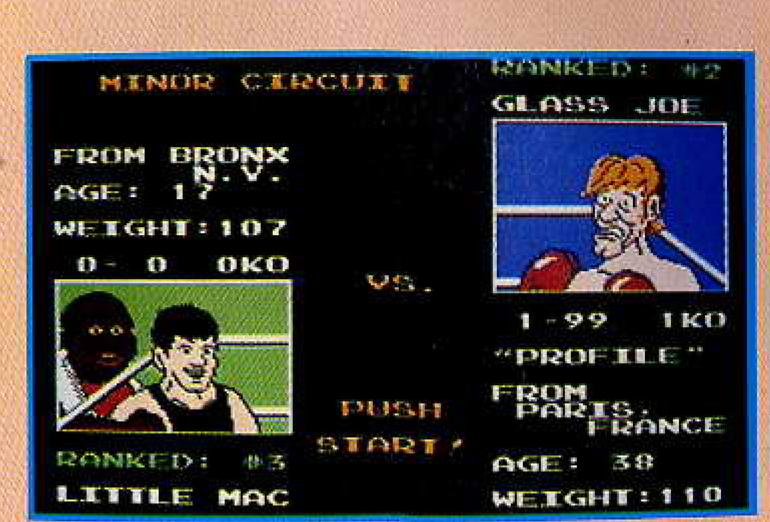
Incarnant Little Mac, jeune boxeur, vous rêvez de remporter le Titre Mondial. Mais d'abord, vous devez sortir du rang, en concourant pour trois autres titres avant d'obtenir une chance de rencontrer Mr. Dream.

Vos déplacements de boxe sont nombreux : vous pouvez lancer des coups en chalumeau, envoyer des directs et des uppercuts, et profiter aussi de votre petite taille pour esquiver et bloquer les coups de poing les plus acharnés. Apprenez à utiliser vos capacités pour en tirer le meilleur parti et vous pourrez alors peut-être réaliser votre rêve!

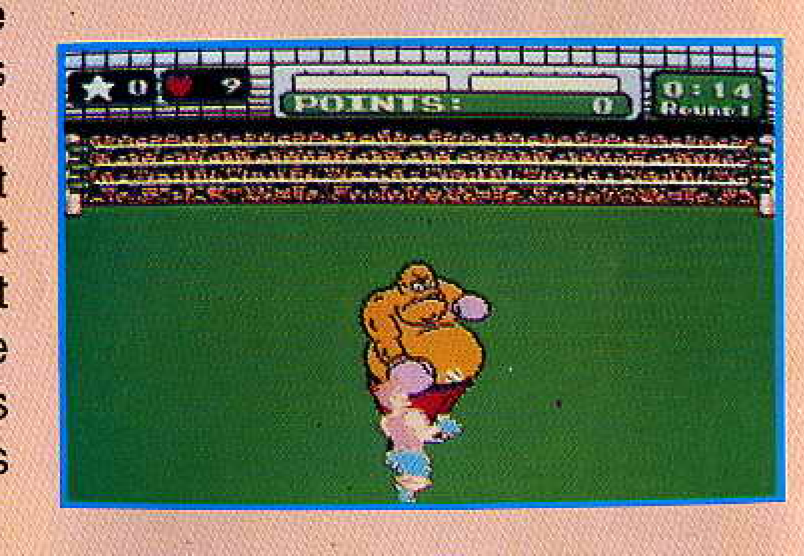
VOS ADVERSAIRES



Un certain nombre de de boxeurs expérimentés n'attendent que votre défi, depuis le fragile Glass Joe jusqu'au puissant Super Macho Man. Chaque adversaire a ses points forts et points faibles; à vous de les découvrir et de les utiliser contre eux.



Chaque rencontre est composée d'un maximum de trois reprises de trois minutes chacune. Mario arbitre chaque match, comptant les secondes dès qu'un combattant est au sol. Pour gagner, vous devez soit mettre votre adversaire K.O., soit gagner un KO technique en lui faisant toucher le tapis à trois reprises. Même si vous perdez, il vous reste toujours une chance de rejouer, alors n'hésitez pas à recommencer!



AFFRONTEMENT AVEC MR. DREAM

Plus d'une douzaine de combats attendent tout challenger de Mr. Dream, mais seuls les plus forts d'entre eux auront la chance de l'affronter. Un mot de passe apparaît chaque fois que vous remportez l'un des titres, ce qui vous permet de laisser la partie pour la reprendre lors d'une autre séance. Sans aucune doute, **"Punch-Out!!"** est un classique totalement indispensable!

LE DERNIER MOT REVIENT A LITTLE MAC ...

"Punch-Out" ressemble à "Mike Tyson's Punch-Out", mais le champion n'est pas le même. Si vous ne possédez pas ce jeu de boxe, alors vous serez ébloui par celui-ci!

NES FOUR SCORE™

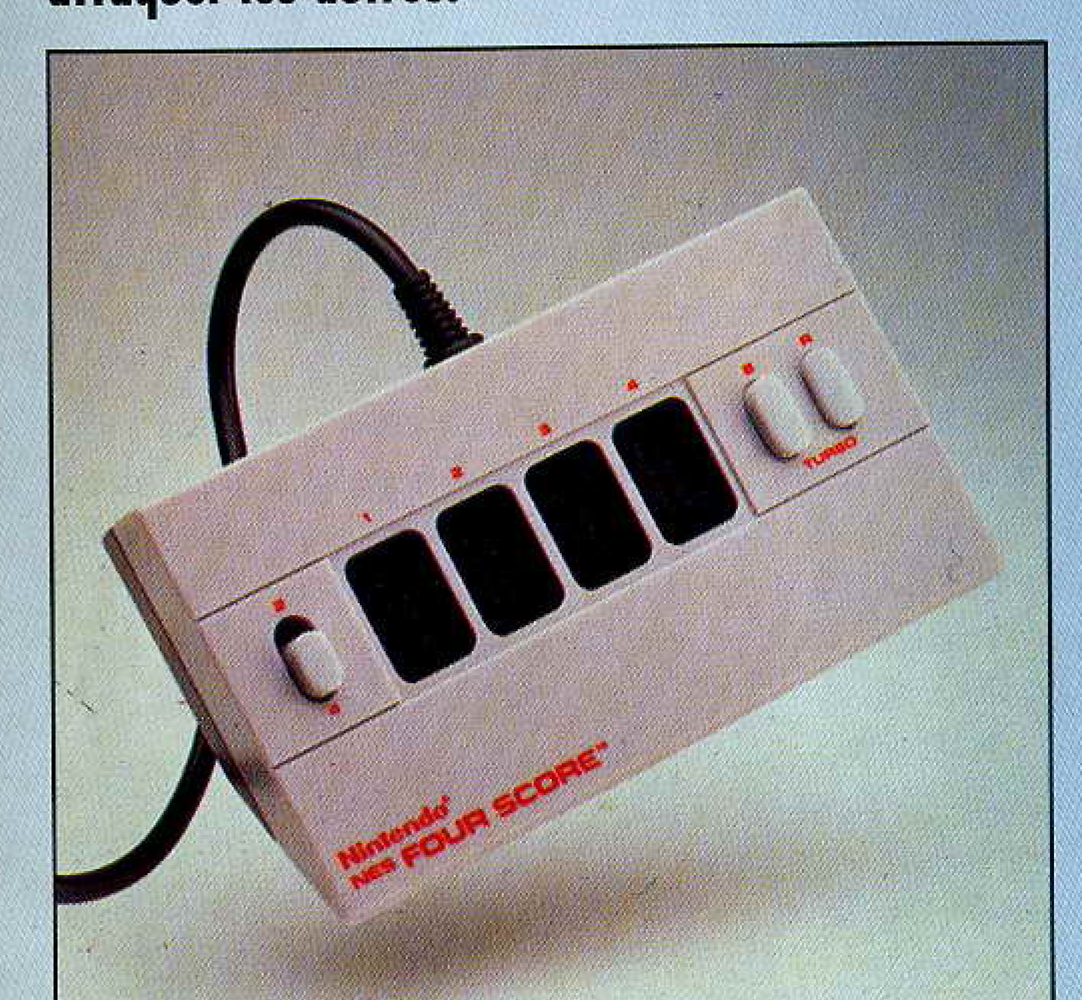
Voici une nouvelle folie qui va se propager dans tous les pays- le jeu NES à quatre joueurs. Avec le NES Four Score™, vous pouvez défier vos amis ou vous organiser en équipes de deux à quatre joueurs, puis vous mesurer à l'un des quatre participants.

QUATRE FOIS PLUS D'AMUSEMENT

Il n'y a pas plus simple à utiliser que le NES Four Score™: il suffit de brancher votre manette préférée, qu'il s'agisse du Max™, de l'Advantage™ ou d'une manette classique, et de l'utiliser comme en temps normal. Le Four Score™ est directement relié aux deux prises à l'avant de votre Nintendo et se pose sans encombre à côté de la console. Pour accroître encore l'intérêt du jeu, des boutons turbo sont disponibles pour les deux boutons et sont utilisables sur toutes les manettes.

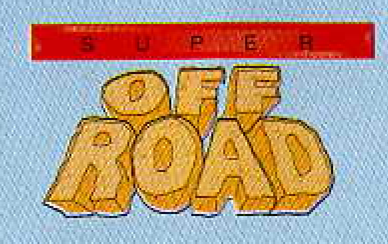
QUATRE FOIS PLUS D'ACTION...

Les possibilités du NES Four Score™ sont mises en valeur dans de nombreux jeux actuels ou à venir. Sont déjà disponibles "Super Off Road", qui permet à quatre joueurs de s'affronter, et "Nintendo World Cup", qui présente un certain nombre d'options à plusieurs joueurs. "Gauntlet II" est attendu prochainement, et offre un jeu plus amical, bien qu'il y ait des moments dans la partie où l'un des participants peut commencer à attaquer les autres!



QUATRE FOIS PLUS DE PUISSANCE

D'ici la fin de l'année, vous aurez un choix énorme de jeux qui combinent le NES Four Score™ pour vous donner encore plus de puissance NES! Des séries de sport, d'aventure et d'action classique sont en préparation, mais il y a déjà deux jeux superbes pour vous faire tenir jusque là. Alors, qu'attendez-vous? Allez vite vous procurer un brin d'action à quatre chez le fournisseur du coin!









LE COUP D'ENVOI EST DONNE !

L'enthousiasme de la foule est à son comble lorsque les deux équipes nationales arrivent en courant sur le terrain. Un travail acharné et un entraînement forcené ont conduit les deux équipes jusqu'à la finale - Elles sont à deux doigts de réaliser leur rêve et remporter le Trophée de la Coupe du Monde...



LE PLUS GRAND SPECTACLE DE FOOTBALL SUR TERRE!

Bienvenue à "Nintendo World Cup"! Dans ce nouveau logiciel, vous allez pouvoir recréer l'enthousiasme délirant de la finale de la dernière Coupe du Monde de Football. Vous devez choisir parmi treize équipes nationales, chacune présentant ses propres atouts, comme la vitesse, les superbes tirs et la puissance de frappe. Choisissez l'équipe qui vous paraît la plus intéressante, puis en route pour la gloire et la fortune!

Choose your team.

U.S.A.	ENGLAND
HOLLAND	SPAIN
JAPAN	BRAZIL
FRANCE	W.GERMANY
CAMEROON	ARGENTINA
RUSSIA	ITALY
MEXICO	



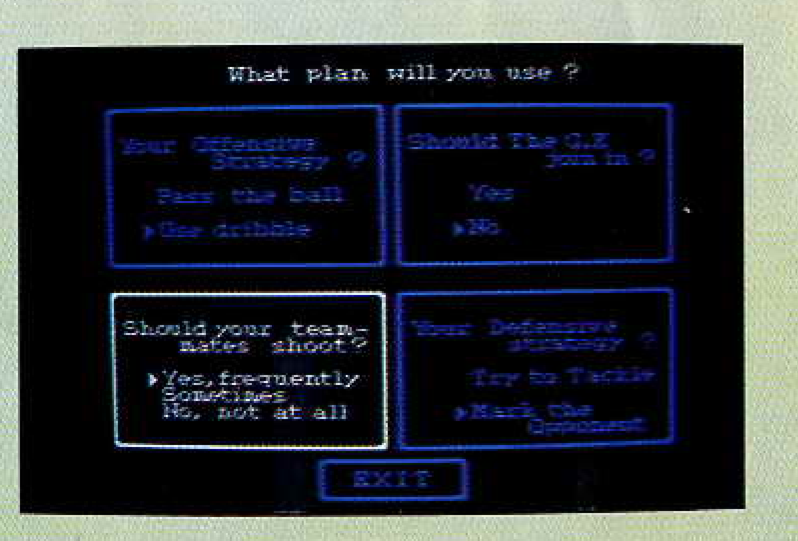
ATTENTION A VOS MARQUES !

Vous êtes le Capitaine de votre équipe et ne commandez qu'un seul joueur. Vérifiez votre place sur le terrain quand vous n'êtes plus à l'écran en consultant le terrain miniature qui est représenté juste en dessous de l'aire de jeu. Il vous permet également d'établir des passes et des tirs!

LA TACTIQUE DE L'EQUIPE

Avant un match et à la mi-temps, vous pouvez mettre au point la stratégie de l'équipe. Les passes, les tacles, les tirs, les dribbles peuvent tous être définis et vous pouvez même prendre le risque de faire participer votre gardien à l'attaque! Chaque équipe requiert un style diffférent, alors faites donc des essais avant d'opter pour la meilleure tactique.

Au cours du match, vous commandez l'un des joueurs et l'ordinateur se charge des autres. La stratégie que vous avez choisie décide en partie du comportement de vos coéquipiers, bien que vous puissiez les commander en leur donnant des instructions à l'aide des boutons A et B. Il ne suffit pas d'être un bon joueur pour remporter la victoire, encore faut-il être un Capitaine digne de ce nom!



LES CAPACITES DES JOUEURS



"Nintendo World Cup" offre des commandes variées, vous permettant de vivre les matches les plus palpitants de la coupe 90! Faites passer la balle au pied ou de la tête entre les joueurs, tirez droit dans le but de l'équipe adverse ou utilisez des balles longues pour contre-attaquer; c'est vous qui décidez. Pour un tir au but plus spectaculaire, vous pouvez avoir recours à la tête plongeante ou au coup par dessus tête qui se traduira par un "super-tir".

Contre les équipes les plus faibles, ces coups vous donneront automatiquement l'avantage à la marque, mais les équipes plus expérimentées pourraient bien les arrêter si leur gardien de but est bien préparé. Les super-tirs étant spectaculaires, vous n'avez droit qu'à cinq par mi-temps, alors ne les gaspillez pas inconsidérément!



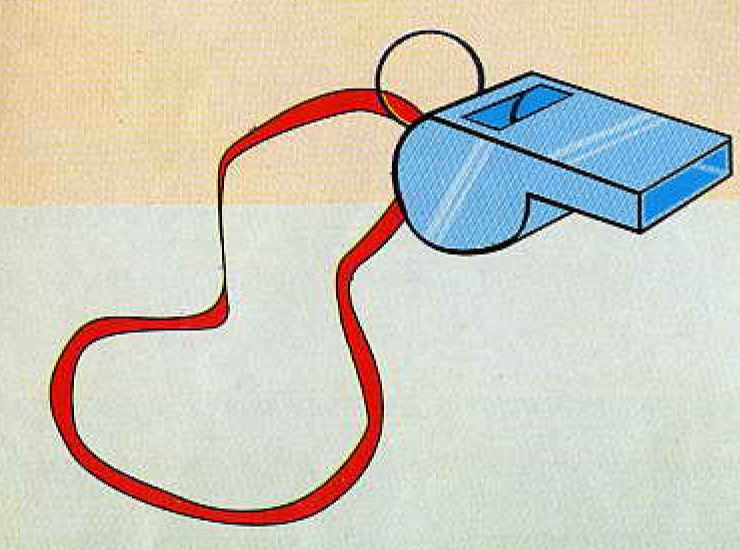
Une fois que vous avez utilisé tous les super-tirs, vous pouvez encore avoir recours au tir arrêté avec course d'appel. Ici, vous devez faire un grand nombre de pas d'appel avant de lâcher un super tir rapide qui trompera les gardiens les plus malins. Essayez de trouver le nombre de pas nécessaires pour votre équipe nationale et vous obtiendrez un énorme avantage sur vos adversaires!

DES MATCHES A QUATRE JOUEURS



Dans "Nintendo World Cup", vous pouvez avoir jusqu'à deux joueurs de chaque côté lors de matches de tournoi, ou bien défier vos amis dans votre propre compétition.

Vous pouvez organiser un match à deux joueurs "simple", dans lequel votre équipe affronte l'équipe de votre ami, ou bien utiliser le NES Four Score™ et avoir ainsi jusqu'à deux joueurs dans chaque équipe. L'esprit d'équipe est indispensable ici, alors expliquez bien à votre coéquipier le jeu que vous allez adopter et les coups que vous gardez dans votre manche!



LE COUP DE SIFFLET FINAL

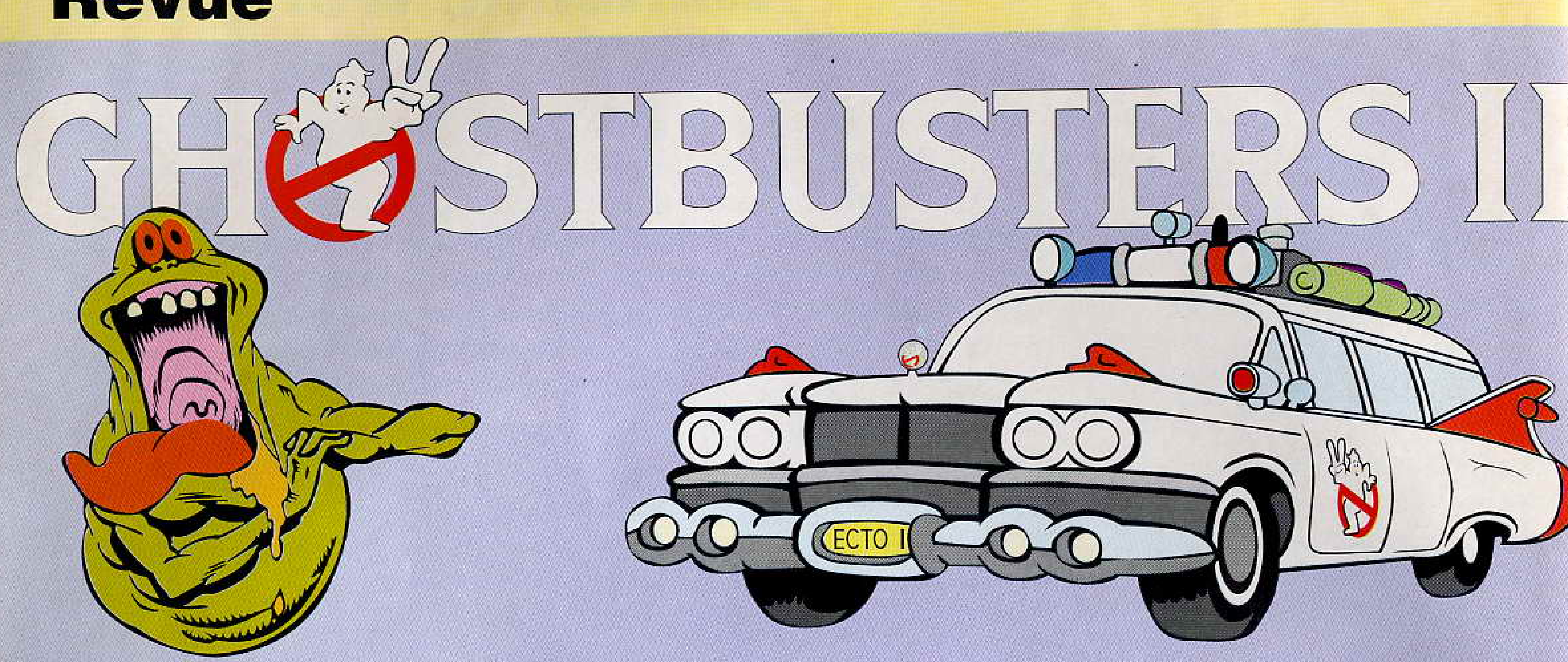


L'ailier allemand court sur l'aile gauche, débordant deux défenseurs argentins. Il atteint la ligne de touche, s'arrête pour constater que son avant centre n'est pas à son poste. Il lance le ballon qui tombe juste aux pieds de la star de l'équipe allemande, qui d'un mouvement ample tout en souplesse, lâche un tir du pied gauche absolument incroyable, et ...





BUUUUUUUT!



CINQ ANS PLUS TARD ...



Au cours des années 90, New York a oublié les actes héroïques des Ghostbusters. Aujourd'hui, New York est de nouveau corrompue jusqu'à l'os. Et il pourrait bien s'ensuivre une série d'évènements menant le monde à sa perte ...

A l'insu des New Yorkais, une rivière de vase s'écoule silencieusement sous la cité. Cette vase se nourrit de la cupidité et de la méchanceté des gens de la cité, et la rivère passe juste en dessous de la galerie d'art où le tyran du 17ème siècle, Vigo, est retenu prisonnier dans un portrait. Il attend la veille du Jour de l'An pour extraire toute la méchanceté contenue dans la rivière et déchaîner son pouvoir malfaisant sur un monde ne se doutant de rien A moins que quelqu'un l'arrête. Alors, qui doit-on appeler ?

NOUS SOMMES PRETS A VOUS CROIRE (UNE FOIS DE PLUS !)



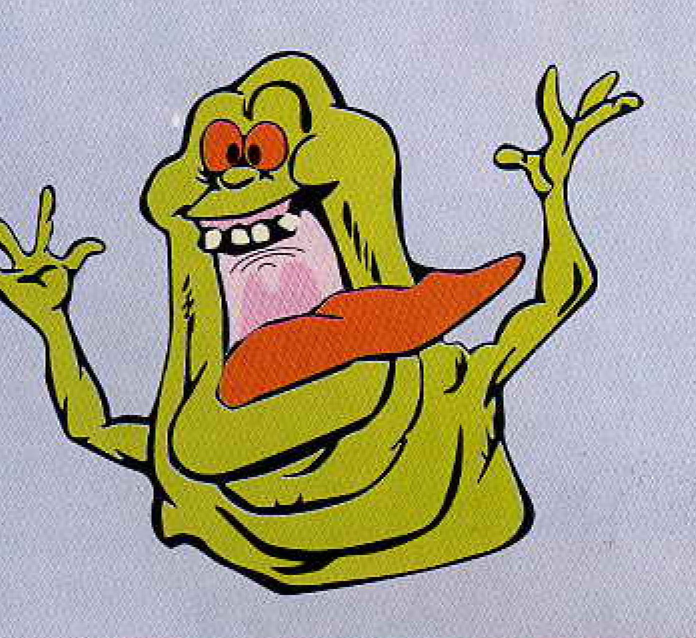
Coucou! C'est nous, les Ghostbusters! Nous n'avons pas peur des fantômes, et nous allons faire ravaler cette rivière à sa source infernale. Mais vous devez nous prêter main forte. Nous fournissons les souffleries de vase, tous les sacs à fantômes que vous voulez et même une version turbo de l'Ecto-1. Mais vous vous chargez du reste. Ah, un détail: ne vous fâchez pas si vous ne réussissez pas du premier coup. Ce serait dommage que vous alimentiez vous aussi la rivière de vos mauvaises pensées, n'est-ce pas?

ECTO-1



Oubliez les Ray-Ban et le dernier hit des "New Kids", cette voiture n'est pas faite pour la promenade. C'est un véhicule entièrement équipé pour la chasse aux fantômes, doté de toute la puissance nécessaire pour vous garder à l'écart de la rivière. En outre, il y a des souffleries de vase bi-directionnelles, suffisantes pour venir à bout des idiots de village les plus ignobles. Il vous arrivera de faire appel à cette pure merveille pour vous emmener dans les rues infestées de vase de New York, alors ne la maltraitez pas (par pitié, n'emballez pas le moteur; nous sommes des chasseurs de fantômes, pas des cinglés) et gardez-la bien propre: aucun Ghostbuster digne de ce nom n'oserait parader en ville dans un Ecto-1 qui ne brillerait pas de mille feux. Entendu?

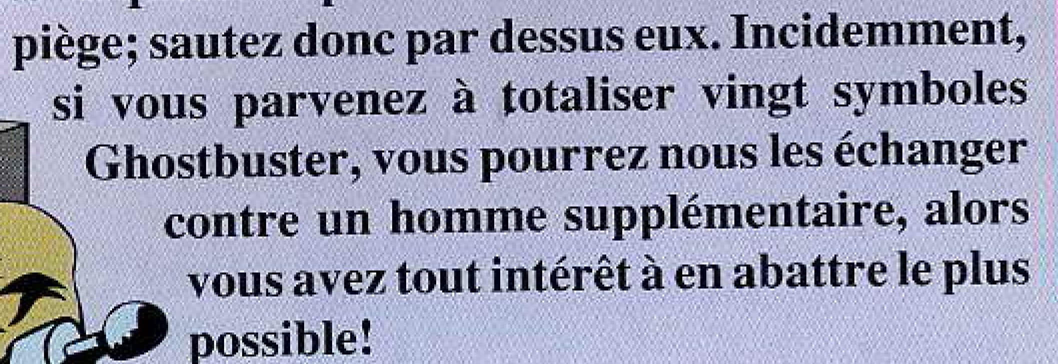
NEW YORK, NEW YORK

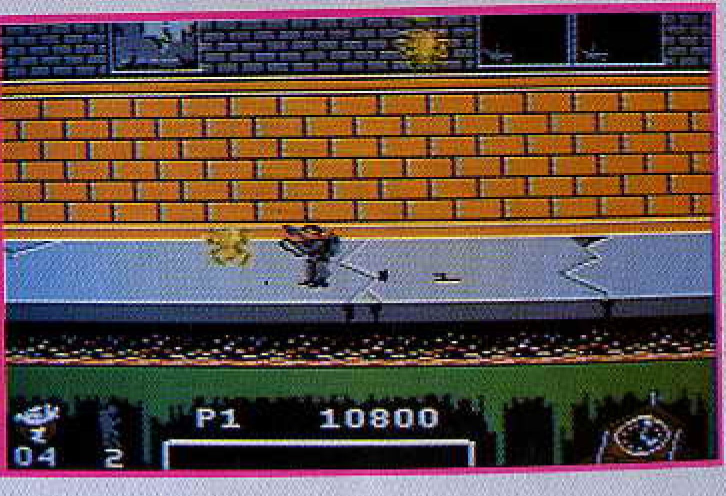


Si cela doit arriver, ce sera là. Douze millions d'habitants corrompus jusqu'à la moëlle alimentent bien leur rivière de vase, et cette rivière n'en finit pas de grossir. Alors quelqu'un doit absolument nettoyer tout ça. Nous avons confiance en vous - après tout, ils y sont bien arrivés dans le film ...

NIVEAU UN - LES EGOUTS

Ouh là là ... ces égouts se répandent en tous sens! Pas de tortue ici (sauf peut-être à l'état de cadavres!), et aucune trace de "Bad Dudes", mais ce n'est pas la vase qui manque, ni les fantômes! En gros, vous devez abattre les fantômes, ou les attraper dans les pièges à fantôme, et ramasser les symboles Ghostbuster tout en courant vers le sortie. Quelques-uns des petits visqueux ne peuvent être ni abattus ni pris au piège; sautez donc par dessus eux. Incidemment, si vous parvenez à totaliser vingt symboles Ghostbuster, vous pourrez nous les échanger contre un homme supplémentaire, alors vous avez tout intérêt à en abattre le plus possible!



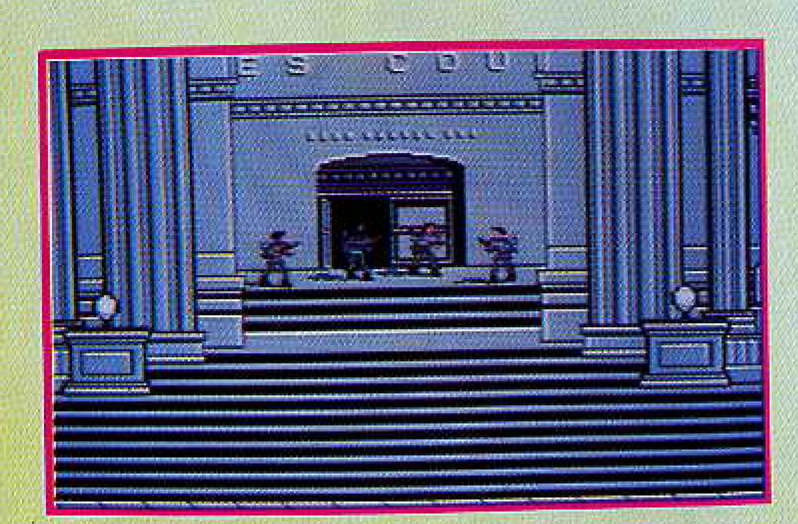


NIVEAUX 2+4 - EN ROUTE !

Dans le deuxième et quatrième niveaux, votre habileté au volant sera mise à l'épreuve (vous avez votre permis de conduire, au moins?). Explorez les rues dans Ecto-1, évitez les barrages routiers, arrêtez les fantômes et utilisez les flèches turbo pour sauter par dessus les plus grosses crevasses que vous ayez jamais vues (non mais, vraiment, les ponts et chaussées devraient faire quelque chose dans le secteur!). Attention aux armes supplémentaires qui viennent rebondir sur la route: elles vous donneront un léger avantage sur vos ennemis paranormaux.



NIVEAU 3 - DRAME AU TRIBUNAL



Même la loi et l'ordre ont été atteints par la vase. Le juge vous a collé une amende pour tapage sur la voie publique, et il ne croit résolument pas aux fantômes - enfin, jusqu'à maintenant! Courez dans la salle d'audience et empêchez les fantômes de déclencher une émeute, en attrapant les spécimens les plus imposants comme preuve pour le jour où vous ferez appel.



Il reste encore quelques niveaux surnaturels à traverser (sept niveaux en tout pour ceux qui n'écoutaient pas ...). Tous ceux qui n'ont pas peur sont les bienvenus. Nous leur garantissons des aventures denses et menées tambour battant, telles qu'ils n'en ont jamais vécu jusqu'alors. Alors, qui doit-on appeler?

Profil D'un Joueur



Nom: Riccardo TECCHIO
Age: 10
Pays: Italie
Jeux préférés: Zelda, Fester's Quest, TMHT et Robowarrior.
Meilleurs scores: Teminé the Legend of Zelda en 5 vies, Fester's Quest en un jour. Score de plus d'l million à Robowarrior et 830000 à Kid Icarus.
Centre d'intérêts: Les jeux vidéo Nintendo.
Ambition: Terminer Simon's Quest!

Nom: Philip DHESE
Age: 11
Pays: Royaume Uni
Jeux préférés: Blades of Steel et SMB
Meilleurs scores: Terminé SMB sans utiliser les Warp Zones
Centre d'intérêts: Jouer au football, au snooker et sur ma NES
Ambition: Devenir un jouer de snooker



Nom: Chris ARTS
Pays: Hollande
Jeux préférés: Robocop, Top Gun, Metal Gear et TMHT.
Meilleurs scores: Terminé Robocop en 4 jours, LOZ en 3 vies et DD en 5 jours (avec l'aide de mon petit frère)
Centre d'intérêts: Football, football américain et Nintendo!
Ambitions: Terminer Metal Gear et devenir un pilote de F14 sur avion américain.



Nom: Cyril MASSON
Age: 16
Pays: France
Jeux préférés: DDII, Batman et SMB2
Meilleurs scores: J'ai terminé DDII en 2 jours et Batman en 5 jours.
Centre d'intérêts: Travailler comme conseiller en jeux pour Nintendo.



Nom: Sébastien RUF
Age: 12
Pays: Autriche
Jeux préférés: Link et DD II
Meilleurs scores: 867 900 à DD II
Centre d'intérêts: Ping Pong, Basketball, livres et NINTENDO
Ambition: Jouer sur toutes les cartouches de jeux disponibles.



Nom: Eduardo Lucas CALDERON
Pays: Espagne
Jeux préférés: SMB 1 & 2, Track & Field II et World Wrestling
Meilleurs scores: J'ai terminé World Wrestling en 1 jour et DDII en 1 semaine.
Centre d'intérêts: Football, skateboard et jouer sur la NES et le Game Boy.
Ambition: Venir à bout de tous les jeux disponibles sur NES





LES MEILLEURS SCORES

Batman

Bas Van Zomren	128300

Cobra Triangle

Gertjan Vriens	Finish
Philippe Bourroux	999990

Double Dragon II

David Leras	140950
Cyril Hermans	18320

Golf

Miss P Knight	-18
Michael Muller	-15
Tim Martin	-14
Mark Cookson	-12
Eduardo Bacza	-12
Ines De Bagnation	-10
Alejandro Faull	-8

Gradius

Alban Coutant	9999900
Thierry Hairson	7008500
Chafak Erbay	5508400
Alex Meloy	3459500
M. Jose Toyos Lombardia	2187400

Gunsmoke

Stijn Neirynck	Finish
Erik Jan De Wit	800040

Kung Fu

David Goundry	968930
Fabrice Chapron	946090
Mark Cookson	815540
Marco Ferrandi	760630
Gary Morrison	608580
Juan Carlos Martinez	589000
Jonathan Goundry	542590
Cedric Perlot	525470

Lifeforce

Inigo Arias Antiguedad	657210
Paul Halse	531540
Karl Smith	440000
Ellen Newton	438470

Mach Rider

Philippe Garnier	1225300
Anna Margarit Banus	659190
Ivan Perez Carrelero	475470
Steve Van Cauter	406390
Benedikt Pijpe	353350

Pinball

Dennis Melissant	900510
Enrjque Roca Rau	426720
Michele Wunsch	399640
Pere Mare Franquet	210510
Daniel Monzon	185740
Luis Fernando De Rivero	144930

RC Proam

Alvaro Izquierdo Gallego	422658
Sandro Spalletti	422560
Davide Cerchio	416454
Xavier Baguet	362298
Andrea Antonelle	328315
Robbie Took	290711
Mickael Rodrigue	277468
Federico Pirotti	228544
Estaban Bofill	217196
Luis Alberto Martinez	201121
Christopher Court	186669

Rush N Attack

Christophe Omczad	3326400
David & Keith Cooper	1656300
Alejandro Faul	1546700
Fernando Martinez	1039800

Robowarrior

A. Bouter	9800300
Riccardo Tecchio	1131400

Trojan

Sebastian Tabet	430400
Patrice Brujaille-Latour	417850
Luis Jorda	340500
Ben Mullinger	192400
Stefano Caruggi	164100
Danny Hufschmidt	153850
Alessandro Turco	141700
Alejandro Fernandez	139700
Alessandro Pagano	123750

TMHT

Santiago Ivan Garcia	1810700
Stephane Gilbert	1037000
German Salvador	340300

Wizards and Warriors

Luc Saint Georges	574360
Luis Junguili Frjsarri	486540

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déja fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante: Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

TOP DES DIX MEILLEURS JEUX

1 **Super Mario Bros. 2**
2 Batman
3 Teenage Mutant Hero Turtles
4 Double Dragon II
5 Link
6 Zelda
7 Robocop
8 Super Mario Bros. 1
9 Bionic Commando
10 Air Wolf

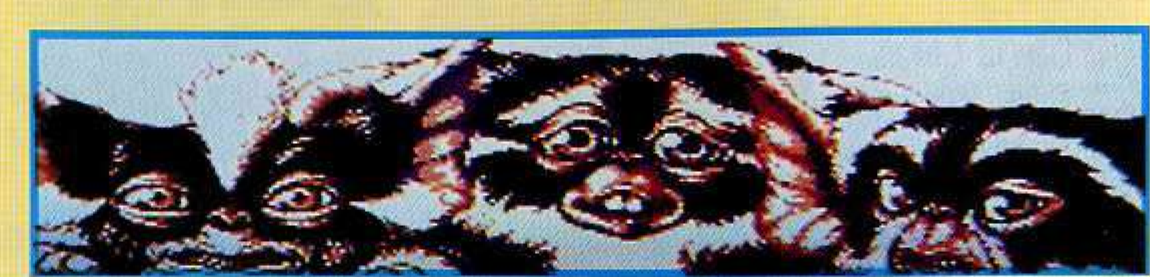
Donc, pour la troisième fois consécutive, Super Mario Bros. 2 conserve la première place! Mais ne sous-estimons pas nos héros à semi-carapace, d'ici la parution du N°2!

Luigi a travaillé dur à comparer les résultats du Top dix. Donnez-lui une belle surcharge de travail en envoyant vos votes à l'adresse habituelle du Club Nintendo!! Notez vos dix jeux préférés, par ordre de préférence, et envoyez cette liste avec vos nom, adresse et numéro d'adhérent. Nous la ferons entrer dans le seul et unique Top Dix des Lecteurs du Club Nintendo entièrement européen

GREMLINS



LE RETOUR DE LA FOLIE MOGWAI



Dans cette adaptation étonnante du film, vous jouez le rôle de Gizmo (le ravissant Gremlin) et vous empêchez vos compères Gremlins de perdre tout contrôle dans New York. Avec à leur tête le Gremlin le plus malfaisant de tous les temps, Mohawk, ce nouveau lot de Mogwai tente de se rendre maître de tout le Centre Clamp, ce qui ne serait pas un spectacle! Aidez Gizmo à les arrêter, sinon, ça va exploser...



LA FICHE D'IDENTITE DU GREMLIN

NOM:	GIZMO
RACE:	MOGWAI (GREMLIN)
ALLIES:	SON PROPRIETAIRE, BILLY ET MR WING
POUVOIRS:	SUPERSAUT, POSSIBILITE DE TRANSFORMER LES OBJETS QUOTIDIENS EN ARMES ANTI-GREMLINS
REMARQUES:	**NE PAS** NOURRIR APRES MINUIT
	NE PAS EXPOSER A UNE LUMIERE INTENSE
	NE PAS LAISSER A PROXIMITE DE L'EAU

LA BOUTIQUE

Dans de nombreux endroits de chaque niveau, Gizmo aura la possibilité de trouver Mr Wing. Celui-ci remettra à Gizmo certains objets en échange de balles de cristal, alors n'oubliez pas d'en prendre un bon stock avant de pénétrer dans la boutique! Parmi les objets que vous pouvez acheter, il y a des Ballons - qui empêcheront Gizmo de tomber dans un précipice - et des Coeurs -qui rétablissent la force du valeureux Mogwai.





LES ARMES DE MOGWAI

Gizmo commence le jeu avec une simple tomate pour éclabousser les Gremlins, mais s'il vient à bout d'un niveau complet, il se verra récompensé par une nouvelle arme. Il y a l'Allumette, qui tire une boule de feu, un arc et une flèche, et un Trombone mortel!

Il peut aussi découvrir des objets en anéantissant certains ennemis. Il y a une ampoule de flash qui détruit tout ce qui est à l'écran, une échasse sauteuse pour piétiner ses ennemis et un sablier pour suspendre le temps!



LE CENTRE CLAMP

Gizmo est retenu en captivité dans les laboratoires du gigantesque Centre Clamp eu début du jeu, mais dès que Billy entend parler des plans des autres Gremlins, il libère Gizmo. C'est alors que l'aventure commence vraiment!

La première tâche de Gizmo consiste à trouver le chemin du labo aux ascenseurs qui l'emmèneront jusqu'au bureau de Billy. Plusieurs embûches (ainsi que des Tomates, des Rats et des Chauves-Souris Mutants) lui créent quelques problèmes, mais avec votre aide charitable il devrait pouvoir arriver jusqu'à la section suivante!

Une fois que Gizmo a atteint le second étage, il doit parcourir les couloirs et les pièces à la recherche du bureau de Billy, dans lequel l'attend une nouvelle arme. Faites bon usage de l'ampoule de flash et de l'échasse sauteuse, et méfiez-vous des Araignées Mutantes!



PRENEZ L'ÉCHASSE SAUTEUSE DE LA CHAUVE-SOURIS

VOLEZ L'AMPOULE DE FLASH A LA CHAUVE-SOURIS



DÉPART

MENEZ GIZMO A LA VICTOIRE

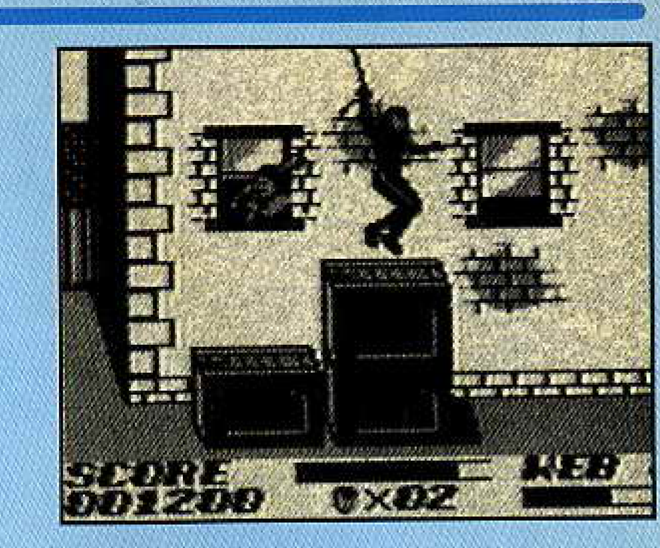
Pour sûr, les Gremlins vont faire passer un sale quart d'heure à Gizmo. Ils le projettent dans le conduit d'aération, il le combattent dans les sous-sols, il l'entraînent dans une course poursuite effrénée à travers les studios de télévision et le ramènent tout droit au Labo de Génétique. Si Gizmo survit à tout cela, il pourra alors s'attaquer au dernier niveau qui lui réserve une véritable surprise...

Si vous êtes à la recherche d'une aventure amusante et prenante, alors "Gremlins 2" est fait pour vous. Un graphisme parfait, une histoire qui se déroule sous vos yeux de niveau en niveau, et une action superbe, tout cela en fait un jeu valant le détour. Ne le manquez pas!





the AMAZING SPIDER-MAN





AIDEZ WEBHEAD A SAUVER MARY JANE !

LA RAVISSANTE ÉPOUSE DE PETER PARKER, MARY JANE, A ÉTÉ KIDNAPPÉE PAR UN GANG DE SUPER-MÉCHANTS MAL INTENTIONNÉS. MAIS ILS NE SAVAIENT PAS QUE SON ALTER EGO N'EST AUTRE QUE L'ÉTONNANT SPIDERMAN, ET QU'IL VA LES POURSUIVRE SANS RELÂCHE JUSQU'À CE QU'IL AIT RÉCUPÉRÉ SA DOUCE MARY !



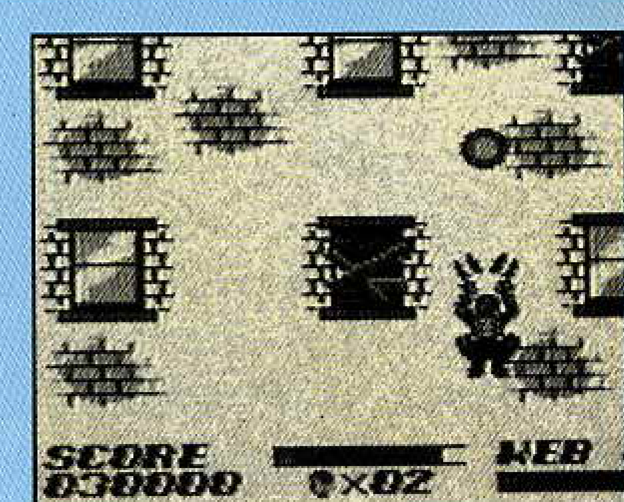
LES SPIDERPOWERS

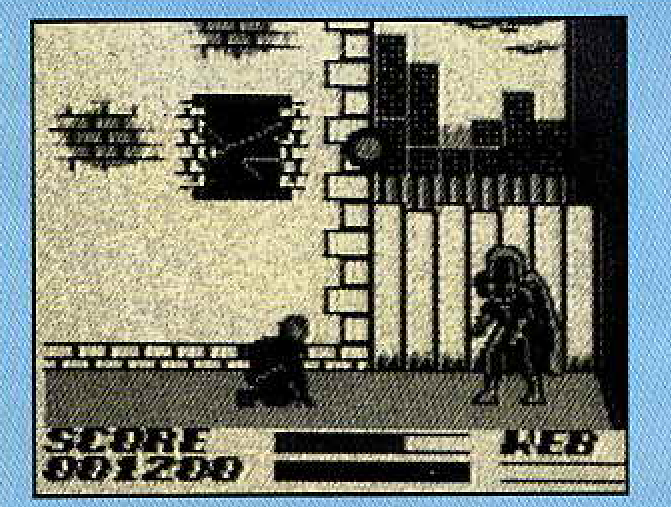
SPIDERMAN A PLUS D'UN ATOUT DANS SA MANCHE, LES PROJECTEURS DE TOILE N'ÉTANT PAS L'UN DES MOINDRES. ILS LUI PERMETTENT DE SE BALANCER D'UN TOIT À L'AUTRE OU DE TIRER DES BALLES DE TOILE REDOUTABLES, MAIS VOUS N'EN DISPOSEZ QU'EN NOMBRE LIMITÉ, ALORS NE LES GÂCHEZ PAS! SPIDEY A AUSSI UNE FORCE SURHUMAINE, UN SIXIÈME SENS QUI L'AVERTIT DES ATTAQUES IMMINENTES ET ENCORE LA POSSIBILITÉ DE S'ACCROCHER AUX MURS. TOUS CES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES VOUS SERVENT TOUT AU LONG DU PÉRIPLE; ESSAYEZ DE LES ASSIMILER LE PLUS TÔT POSSIBLE.

LES ENNEMIS DE SPIDERMAN

UN VÉRITABLE DÉPLOIEMENT D'ENNEMIS DE WEBHEAD FAIT SON APPARITION DANS CE JEU GAME BOY™. MYSTERIO EST LE PREMIER SUPER-MÉCHANT QU'IL RENCONTRE ET, POUR EN VENIR À BOUT, SPIDERMAN DOIT D'ABORD ESQUIVER SES POUVOIRS HYPNOTIQUES. VIENT ENSUITE GREEN GOBLIN QU'IL RENCONTRE SUR LES TOITS DE NEW YORK, SUIVI D'UNE KYRIELLE D'AUTRES SUPER-CRIMINELS : LE SCORPION, LE RHINO ET SON ENNEMI NUMÉRO UN DOCTOR OCTOPUS. LE SUPER-HÉROS LE PLUS PRESTIGIEUX DE NEW YORK A DU PAIN SUR LA PLANCHE ICI!







COMME SI LES MÉCHANTS NE SUFFISAIENT PAS, SPIDERMAN DOIT D'ABORD SE SORTIR DES SALES PATTES DE BRUTES ET DE GANGSTERS À LA SOLDE DE SES ENNEMIS. SON PÉRIPLE VA LE MENER DANS LES RUES DE NEW YORK, SUR LA LIGNE DES TOITS, DANS LE MÉTRO, DANS CENTRAL PARK ET MÊME DANS LES ÉGOUTS (GARE AUX ALLIGATORS !). QUI OSERAIT PRÉTENDRE QUE LA VIE DES SUPER-HÉROS, C'EST DU GÂTEAU?

GARGOYLE'S QUEST

SAUVEZ LE ROYAUME DE GHOUL



Jadis paisible, le Royaume de Ghoul a été attaqué par des envahisseurs en maraude qui ont tout détruit sur leur passage. Incarnant Firebrand, un jeune et valeureux Gargoyle, vous devez pénétrer dans le Royaume pour découvrir le secret de la Flamme Magique, la seule arme capable de détruire les ennemis vampires de Ghoul. Un long et périlleux chemin vous attend... Serez-vous assez fort pour survivre?

ENTRONS DANS LE ROYAUME

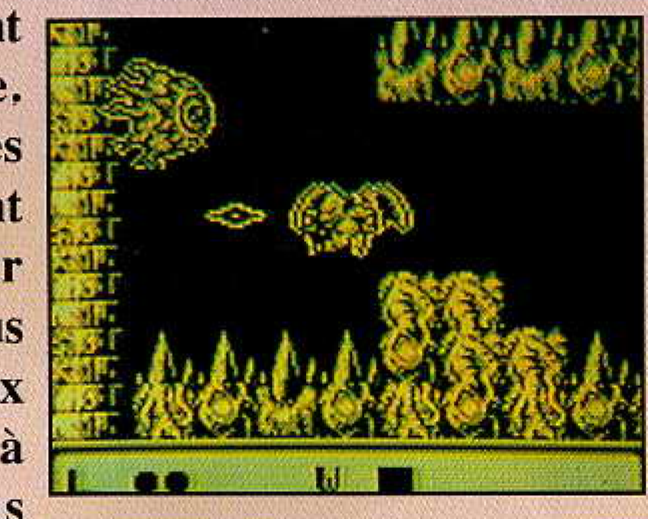
"Gargoyle's Quest" offre deux écrans de jeu différents: l'écran d'Action et l'écran d'Aventure. La première partie de votre périple commence sur l'écran d'Action; vous devez vous y frayer un chemin pour parvenir jusqu'au portail du Royaume avant qu'il ne se referme. Par douzaines, des envahisseurs tentent de vous en empêcher et votre route est semée de pièges et d'obstacles en tous genres qu'il vous faut absolument éviter. Si vous arrivez enfin au portail, il vous reste à combattre un énorme poisson-squelette avant de pénétrer dans le Royaume.

Dès que vous rencontrez un monstre ou entrez dans un château, le jeu passe automatiquement à l'écran d'Action. Vos pouvoirs Gargoyle sur cet écran vous permettent de voler un peu, de vous accrocher aux murs et de tirer des boules de feu. Des fioles sont présentes dans la plupart des écrans d'Action; pensez à les ramasser, elles vous seront utiles pour acheter des objets plus loin dans le jeu!



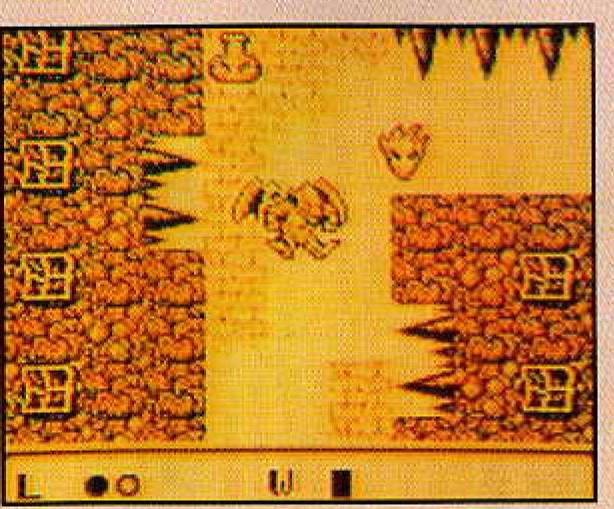
A L'INTERIEUR DU ROYAUME

Une fois dans le Royaume, vous vous retrouvez face à un écran d'Aventure. C'est ici que commence vraiment votre voyage alors que vous explorez le Royaume à la recherche des cités dont les villageois détiennent des indices qui vous aideront dans votre quête. Quelques notables des cités vous demanderont peut-être d'exécuter certaines tâches qui vous rapporteront de nouveaux objets puissants, à condition que vous réussissiez.

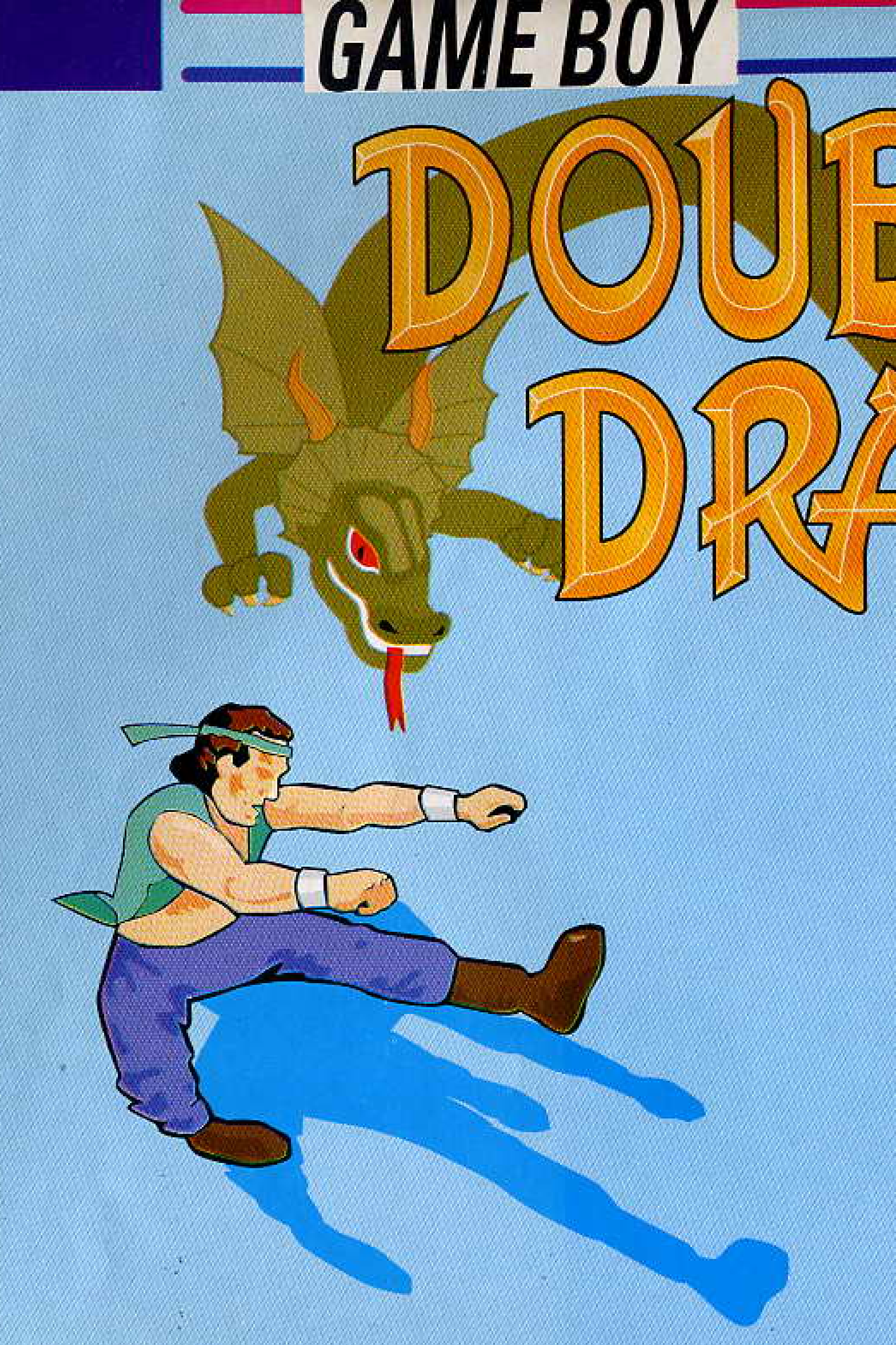


LA FIN DE L'AVENTURE

"Gargoyle's Quest" est un jeu gigantesque et très prenant ; il présente une aventure tout à fait unique en son genre dont vous ne viendrez à bout qu'après des semaines. C'est le premier du genre, les adeptes de l'aventure ne peuvent pas le rater!



DOUBLE DRAGON



LES FRERES LEE S'ATTAQUENT AU GAME BOY !

L'histoire de "Double Dragon" vous a été racontée par le menu maintes et maintes fois pour le NES - Et voici qu'une nouvelle histoire commence sur le Game Boy™! Billy Lee doit une fois de plus vaincre les Shadow Warriors pour sauver Marion (dans une tenue monochrome éblouissante, cette fois-ci) et découvrir qui est à la tête de ces combattants de l'ombre. Le problème, c'est qu'il ne va pas du tout apprécier la découverte qu'il va faire...

AUX COMMANDES DE VOTRE GUERRIER DOUBLE DRAGON

La version Game Boy™ de Double Dragon vous permet d'utiliser les neuf attaques différentes sans avoir à ramasser de points d'expérience (comme sur le NES). Les coups de poing et les coups de pied sont facilement accessibles, mais les déplacements du type projections par dessus l'épaule et coups de pied en vrille exigent une certaine pratique avant de pouvoir les exécuter parfaitement.

Comme dans les titres Double Dragon pour le NES, vous pouvez ramasser des armes qui vous aideront tout au long du jeu, dont des battes de base-ball, des fouets et des couteaux, de quoi vous redonner quelques forces ...



LA MISSION DE DOUBLE DRAGON

Quatre niveaux regorgeant d'action attendent les experts en arts martiaux. Le premier niveau se déroule dans les rues; vous y rencontrez toute une variété de bandits avant d'affronter Abobo, qui bloque la sortie de la ville. Attaquez-le par le côté, et envoyez-le valser avec quelques bons coups de poing bien sentis.

Dans la zone industrielle, au niveau deux, vous devez vous faufiler à travers une série d'échelles et de plates-formes mobiles tout en combattant de nouveaux Guerriers Shadow. Attention aux précipices bordant les plates-formes : vos ennemis sont bien tentés de vous y jeter!

Deux autres niveaux, qui comportent de nouveaux pièges encore différents du scénario du NES, sont inclus dans cette cartouche captivante. Il existe également une option de jeu à deux, à utiliser avec le Game Link, qui vous permettra de vous mesurer à vos amis dans un combat rapproché. Excellent rapport qualité-prix!

C'est une innovation Nintendo! **"Dr Mario"** n'est pas seulement prévu pour faire un tabac sur le NES, mais aussi sur son petit frère portable, le Game Boy™. Le principe du jeu **"Dr Mario"** en miniature est sensiblement le même, avec une action aussi captivante qui nous a accaparés pendant des semaines! Introduisez les vitamines pour éliminer les germes, mais ne remplissez pas les bouteilles qui en contiennent encore, sinon la partie sera terminée! **"Dr Mario"** sur Game Boy™ offre aussi une fonction de jeu à deux en interactif pour encore plus d'action !

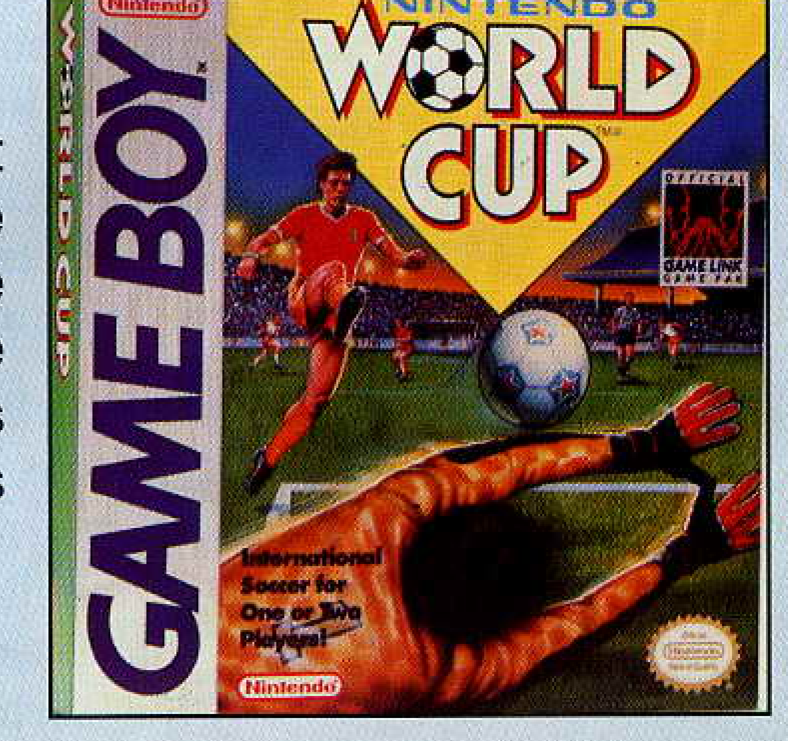
Et voici le second ! Un lancement simultané NES/Game Boy™: **"Burai Fighter""Burai Fighter Deluxe"**, qui offre une multitude de niveaux et une action à vous couper le souffle. Les joueurs vont vivre les mêmes grands moments Burai que sur le NES grand écran; une sortie à ne manquer sous aucun prétexte!



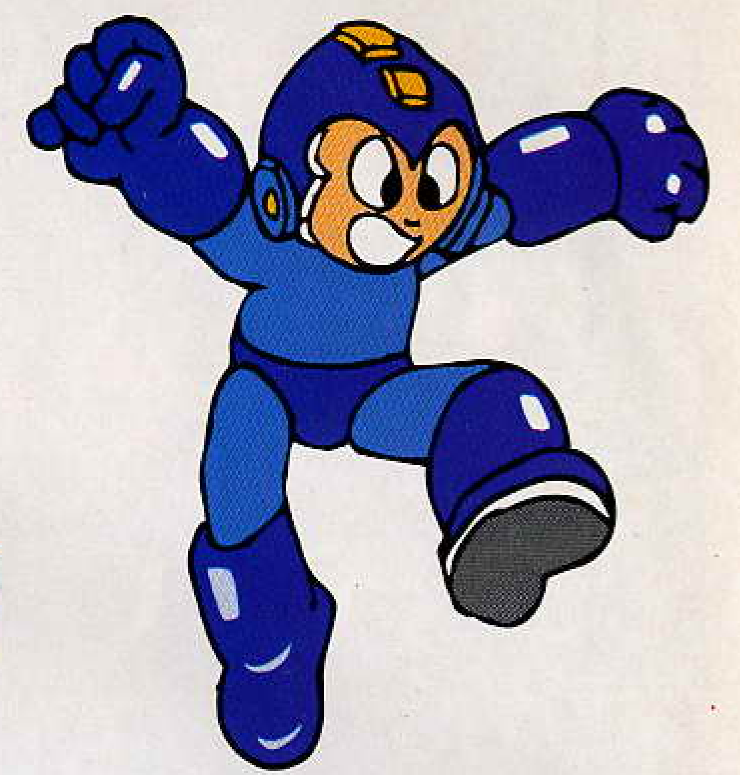
THE Chessmaster®

Le jeu de société de stratégie le plus populaire au monde est désormais disponible sur le Game Boy™! Les échecs datent de la nuit des temps et combinent intelligence et suspens à long terme. Vous pouvez jouer soit contre le Game Boy™, qui se défend diablement bien, soit contre un ami via le Game Link. Un certain nombre d'options qu'on ne trouve généralement que sur les jeux d'échecs électroniques les plus perfectionnés vous sont offertes. Que vous soyez novice ou grand maître, vous trouverez de quoi vous passionner pendant des mois et des mois!

L'une des parutions la plus étonnante sur le Game Boy™ est **"Nintendo World Cup"**. Offrant le même type d'action que sur le NES, votre but (c'est le cas de le dire!) est de parvenir en finale de la Coupe du Monde et de soulever devant la foule déchaînée le trophée tant convoité. Un jeu de football intense, des passes uniques et une équipe bien soudée vous feront vivre des matches incomparables qu'aucun passionné de foot ne voudrait rater!







Le diabolique Dr Willy refait encore les 400 coups, seul Mega Man peut encore l'arrêter! Mais la tâche est rude, alors nous vous avons concocté quelques astuces pour vous mettre sur la voie!

ORDRE DES NIVEAUX

Abordez le jeu dans l'ordre suivant; vous pourrez ainsi obtenir les armes nécessaires pour détruire la plupart des méchants, et vous serez aussi en mesure de récupérer les objets 2 et 3 dès le début de cette aventure.



ARME NECESSAIRE
POUR CHAQUE NIVEAU

1 LE FUSIL D'AIR MAN
2 LE FUSIL DE METAL MAN
3 LE PROPULSEUR D'AIR DE CRASH MAN
4 LA BOMBE FRACASSANTE DE WOOD MAN
5 LA LAME METALLIQUE DE FLASH MAN
6 LE PROPULSEUR D'AIR DE QUICK MAN
7 LE BOOMERANG ECLAIR DE BUBBLE MAN
8 LA BULLE DE HEAT MAN

DES MEGA TRUCS

Avec la jet luge, vous pouvez atteindre les plates-formes élevées en sautant et en faisant faire une embardée à la luge à mi-chemin. Sautez sur la jet luge et sautez rapidement encore pour atteindre la plate-forme.



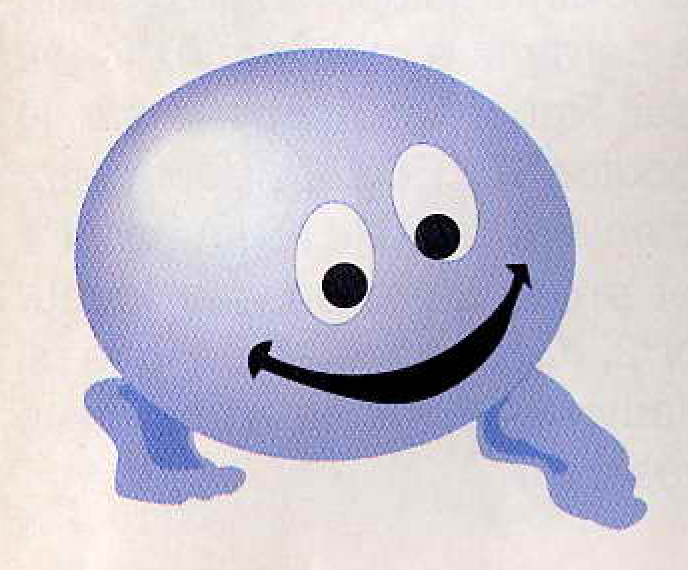
Utilisez les Lames métalliques pour arrêter les lapins, les chiens, les poissons et les crapauds aux niveaux Wood Man et Bubble Man.

Au niveau Quick Man, utilisez le pouvoir de Flash Man (arrêter le temps) pour stopper net les rayons qui traversent l'écran.

Le bouclier-feuille ne consomme aucune énergie si vous restez immobile et le laissez tournoyer autour de vous. Utilisez cette technique pour détruire un groupe d'ennemis, par exemple les oiseaux qui sortent en pagaille des oeufs brisés.

SNAKE RATTLE N ROLL

Quelques bons tours permettront à nos deux reptiles d'avancer un peu plus vite dans les différents mondes. Le premier truc concerne le niveau un, au premier bloc de pierre isolé dans l'eau. Sautez dessus continuellement, en envoyant de violents coups de langue, et vous passerez au niveau trois! Mais avant, vous devez allez récupérer la vie supplémentaire auprès de Big Foot qui se trouve un peu plus loin dans le même niveau.

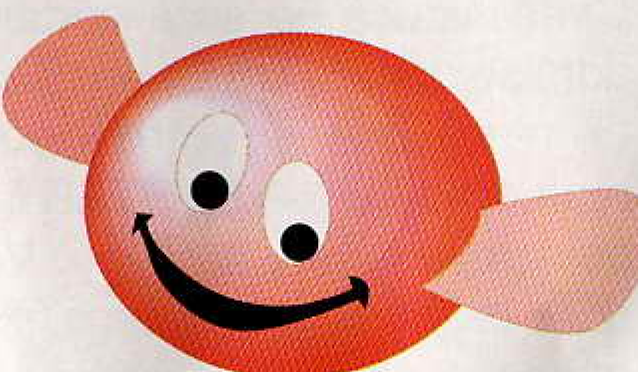


Une fois parvenu au niveau trois, vous pouvez chercher la zone magique suivante. Celle-ci n'est pas aussi facile que la première car elle comporte plusieurs sauts difficiles, alors soyez patient! Cherchez l'écran présenté ici sur la photo, et ramassez la clé d'accélération qui traîne.

Sautez maintenant sur la gauche du distributeur, puis bondissez sur la droite en visant le couvercle à droite du même distributeur. C'est alors qu'intervient le saut le plus périlleux: vous devez atteindre la plate-forme sur la gauche des piques. Enfin, sautez à gauche sur la plate-forme qui se trouve près du distributeur le plus proche, et ensuite sur le couvercle. En route pour le niveau 5!







Il reste juste une autre zone de transition, également au niveau un. Où se trouve-t-elle exactement? Nous vous laissons le plaisir de le découvrir... Alors, bonne chance !

DOUBLE DRAGON II

Voici une liste complète des codes mode Continue sur "Double Dragon II". Remarque: pour continuer les niveaux 7, 8 et 9, vous devez brancher la seconde manette afin d'introduire le code!

Entrez le code correspondant au dernier niveau sur lequel vous étiez quand le message **GAME OVER** est apparu.

Niveaux 1-3: Appuyez sur HAUT, DROIT, BAS, GAUCHE, A et B.

Niveaux 4-6: Appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A et A.

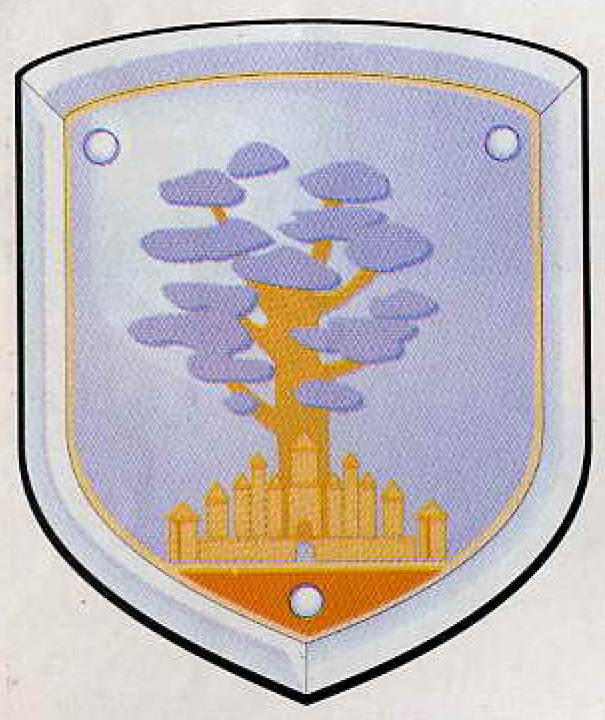
Niveaux 7-9: Appuyez sur A, A, B,B, BAS, HAUT, DROIT et GAUCHE.

(Manette 2)

BUBBLE BOBBLE

Entrez le code **DDFFI** afin de choisir le niveau par lequel vous dèsirez commencer. Utilisez ensuite les boutons A et B pour sélectionner le niveau où vous voulez jeter un défi!

Une autre astuce: si l'adversaire a perdu la partie, mettez le jeu sur Pause et appuyez sur le bouton **SELECT**. Cela permettra d'enlever une vie au joueur N°1 et en ajoutera une au joueur N°2. Ceci ne marche que si l'adversaire restant a une vie en réserve!





FAXANADU

Pour un vrai départ en flèche, rendez d'abord visite au Roi dans la première ville. Il vous donnera 1500 pièces d'or. Allez les dèpenser pour des armes et des objets utiles et retournez voir le Roi qui vous donnera encore plus d'or!



GOLF (GAME BOY)

Cette astuce ne sera certainement pas admise dans le US Open! Si votre dernier tir n'est pas à votre goût, appuyez rapidement sur **A, B, START**, et **SELECT** pour recommencer le jeu. Vous pourrez donc redémarrer au même trou, grâce à la mémoire de la cartouche de jeu.



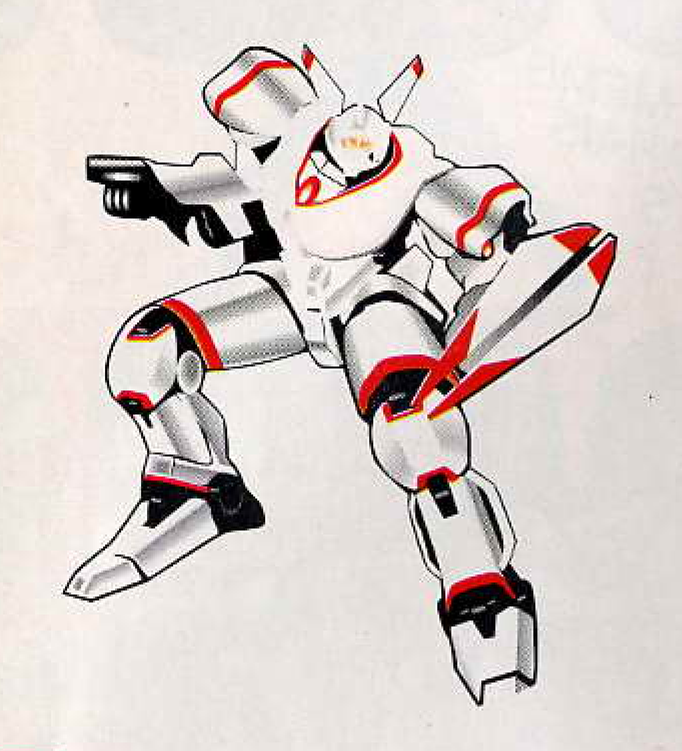
Si vous avez rencontré un problème et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-contre. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France

Probotector

Dans Probotector, vous pouvez obtenir 30 vies en appuyant à partir de l'écran titre sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start.

Greg Cooper - Royaume Uni



Teenage Mutant Hero Turtles

Voici une façon simple et sûre de battre Rocksteady (le rhino) à la fin du ler niveau, quand vous sauvez April. Tout d'abord, sautez des cageots, et quand Rocksteady vous attaque, faites un saut périlleux au-dessus de lui et sautez à nouveau sur les cageots. Ensuite, en utilisant Donatello, tirez avec le Bo jusqu'à ce que Rocksteady soit détruit!

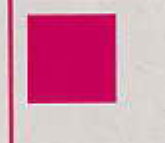
Gary Jones - Royaume Uni



Double Dragon 2

Si, au niveau de l'hélicoptère, vous êtes prêt à vous faire aspirer vers l'entrée, appuyez sur le bouton START. Attendez environ 3 secondes, appuyez de nouveau sur START, et la porte sera maintenant fermée!.

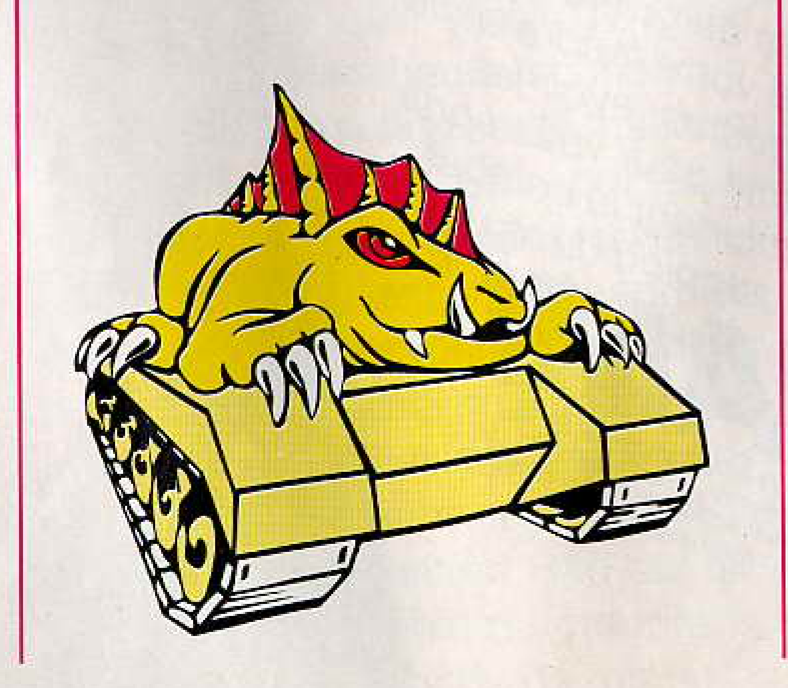
Danny Saddler - Royaume Uni



Rygar

Pour battre l'araignée Sagila dans sa tanière et obtenir l'arbalète, allez tout à fait à droite et tirez vers la gauche. Sagila tournera autour de sa toile et vous en viendrez à bout. Vous aurez ainsi la possibilité de continuer votre périple avec un nouveau trésor!

R. Maurice - France



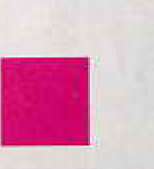
Mega Man

Voici une astuce pour vaincre Dr Wily!

1er round : Tirez sur la boule rose avec l'électricité, et dès leur premier contact, appuyez rapidement sur Pause jusqu'a destruction.

2ème round : Tirez sous la machine de Wily avec le feu, et quand vous l'aurez détruit, il se prosternera devant vous!

H. Berangère - France
Dennis Zahn G - Hollande

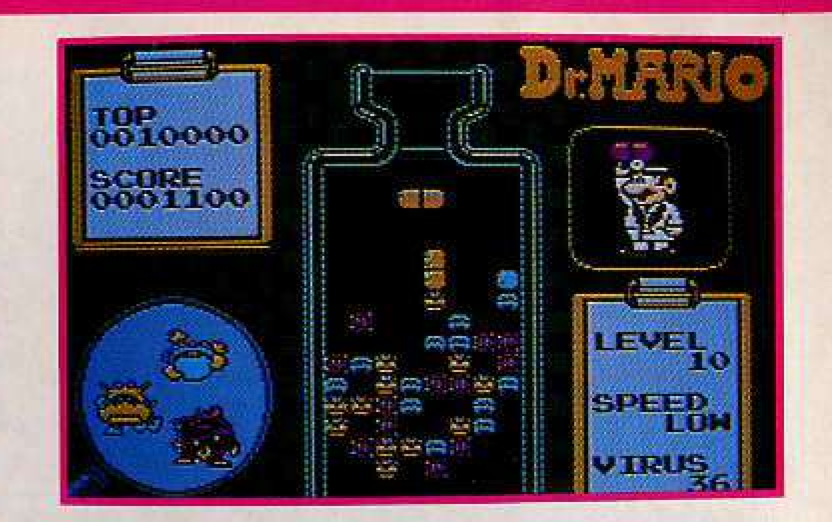


Bionic Commando

Si vous vous trouvez dans une zone qui ne vous plaît guère, maintenez appuyés A, B et START en même temps. Vous pourrez ainsi avoir le plein d'énergie ou entrer dans une autre zone. C'est très utile si vous êtes à court d'énergie ou que vous tombez dans un trou.

Patrick Rietvink - Hollande

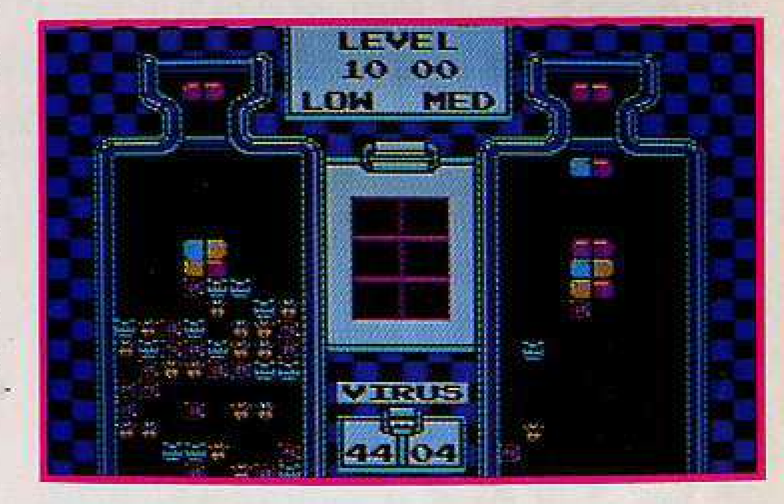
DR. MARIO



Dans une tentative de quitter l'univers délirant de l'aventure, Mario a revêtu la blouse blanche du monde médical pour pouvoir traiter et aider les gens malades. Mais les problèmes semblent bien être le lot de ce héros, et dès qu'il passe le seuil de la porte, le désastre arrive! De nombreux virus ont fait leur apparition dans toutes les bouteilles de vitamines, et Mario doit enrayer le phénomène avant qu'il ne soit trop tard!

"Dr. Mario" rappelle étrangement **"Tetris"**: il faut rapprocher quatre vitamines de même couleur sur une ligne horizontale ou verticale. Elles disparaissent alors et, si vous avez un virus sur la ligne, il disparait avec elle. Mario lance les capsules de vitamines et vous pouvez alors les déplacer ou les tourner à volonté. Une fois que vous avez éliminé tous les virus dans la bouteille, passez au niveau suivant dans lequel le nombre de petits germes est un peu plus important.

"Dr Mario" est aussi prenant et captivant que "Tetris" et son action stratégique est rapide et frénétique. De plus, il y a l'option de jeu à deux qui vous permet d'affronter votre adversaire pour éliminer tous les virus le premier.

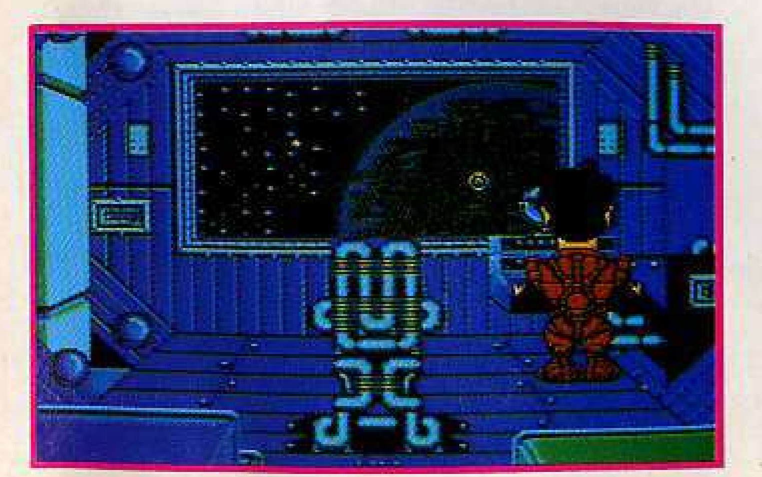


The Adventures of RAD GRAVITY

Evoluez dans l'espace intersidéral sur le vaisseau intergalactique du dernier cri: "Rad Gravity". Notre étrange héros est vraiment en train de "visiter le coin", en cherchant des coordonnées sur une planète qui lui permettront de voyager jusqu'à la suivante. Mais voilà, on sait bien où mène la curiosité...



La première mission de Rad l'emmène parmi les systèmes de protection et les ordinateurs de la première planète. Les habitants ne sont pas particulièrement accueillants; ils essaient d'abattre Rad pendant qu'il tente d'évoluer dans leur univers haute technologie. A partir de là, l'action se déchaîne et s'emballe dans le plus pur style hollywoodien. Les missions suivantes consistent à sauver son ami androïde hautement perfectionné des griffes de savants en délire, ou à poursuivre un vaisseau spatial indésirable. Les surprises surgissent au moment le plus inattendu, mettant Rad sur les nerfs, bien incapable de prendre la moindre demi-seconde de repos!

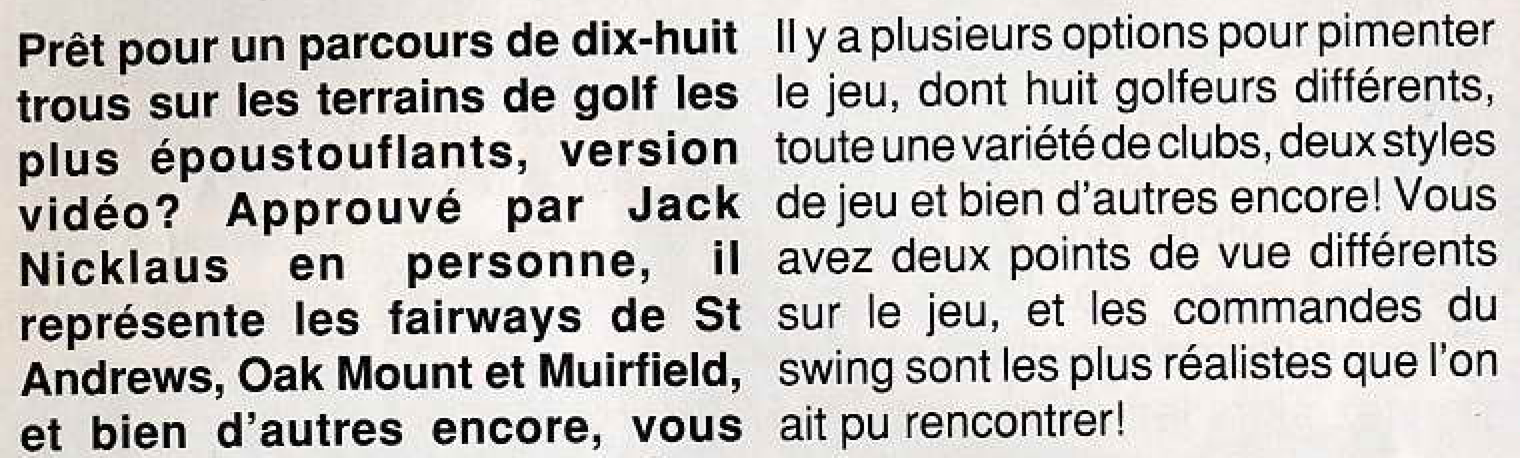


"Rad Gravity" est une cartouche de jeu très originale et pleine d'inventions. Il est aussi captivant qu'il est délirant. Son graphisme prestigieux vient rehausser le jeu! Ce nouveau logiciel est vraiment très séduisant!



JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF



Prêt pour un parcours de dix-huit trous sur les terrains de golf les plus époustouflants, version vidéo? Approuvé par Jack Nicklaus en personne, il représente les fairways de St Andrews, Oak Mount et Muirfield, et bien d'autres encore, vous offrant un jeu idéal pour les maîtres de l'art comme pour les novices!

Il y a plusieurs options pour pimenter le jeu, dont huit golfeurs différents, toute une variété de clubs, deux styles de jeu et bien d'autres encore! Vous avez deux points de vue différents sur le jeu, et les commandes du swing sont les plus réalistes que l'on ait pu rencontrer!

Les accros du golf peuvent compter sur une présentation complète dans le prochain numéro. Quant à ceux qui n'ont jamais pratiqué le golf sur jeu vidéo, c'est probablement l'occasion où jamais d'essayer!







BURAI FIGHTER

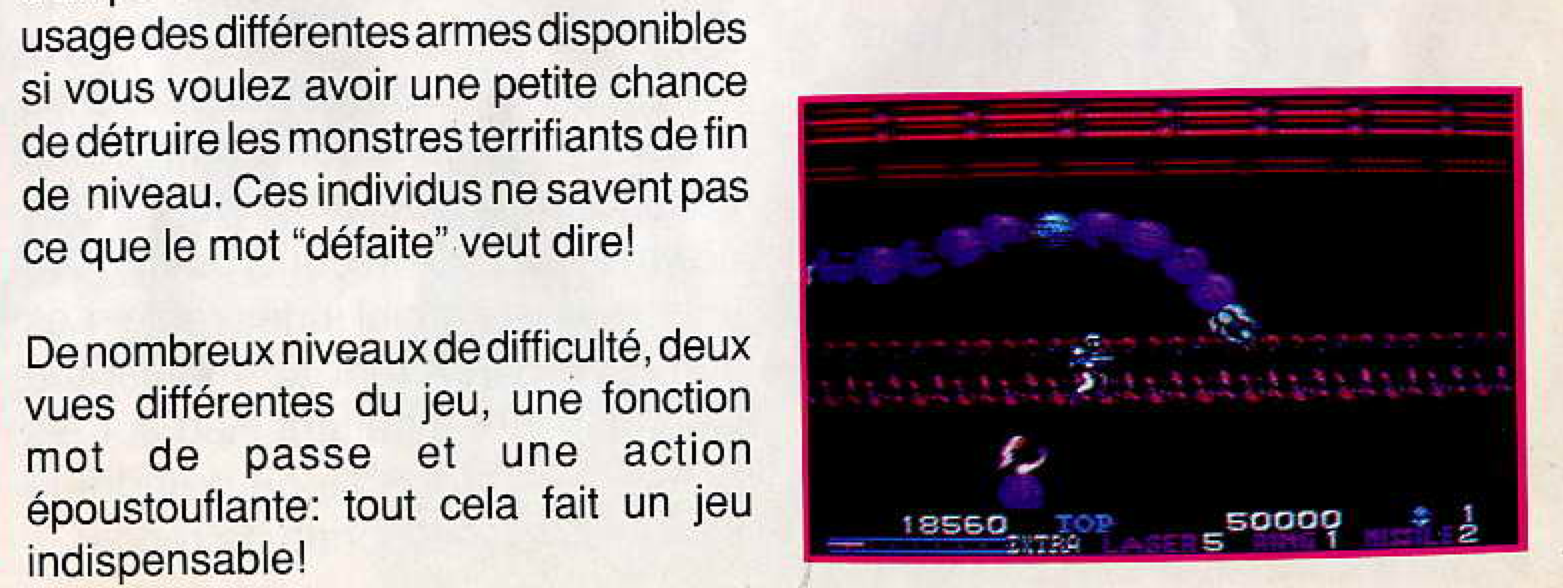
Les Burai arrivent! Ils ont conquis les coins les plus reculés de l'univers, se sont sortis des épreuves les plus dures sans difficulté et ont semé la désolation sur leur passage. Et voici qu'ils se tournent vers leur objectif final - notre bonne vieille planète Terre...

C'est à vous, le meilleur combattant de votre planète menacée, de pénétrer au coeur-même des défenses Burai et étouffer dans l'oeuf tous leurs espoirs de domination du monde. Sur sept niveaux différents, vous allez plonger et virevolter entre les formations Burai qui attaquent, en tirant sur les androïdes bizarres, en esquivant les rafales de balles et en vous demandant s'il est vraiment possible de se sortir vivant d'un pareil bourbier! Il va falloir faire bon usage des différentes armes disponibles si vous voulez avoir une petite chance de détruire les monstres terrifiants de fin de niveau. Ces individus ne savent pas ce que le mot "défaite" veut dire!

De nombreux niveaux de difficulté, deux vues différentes du jeu, une fonction mot de passe et une action époustouflante: tout cela fait un jeu indispensable!







Coup d'oeil Furtif

IRONSWORD

Le puissant Kuros est de retour! Cette fois-ci, il combat non seulement l'ignoble sorcier Malkil mais aussi les quatre éléments. Ce jeu tout en action contient toutes les frayeurs et les émotions de l'original, et beaucoup, vraiment beaucoup de nouveautés!

Kuros va voyager d'une contrée à l'autre, les conditions changeant complètement au fur et à mesure qu'il progresse. A une minute donnée il peut se trouver en train de sauter de nuage en nuage, et la suivante en train de vaciller dangereusement au bord d'une corniche au-dessus d'une coulée de lave!

Les quatre éléments, l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre, ont tous été appelés à la rescousse par Malkil pour le débarrasser une bonne fois pour toutes de Kuros, alors vous pensez bien que notre héros devra se montrer fort et agile!!

Le puissant chevalier n'est pas seul, pourtant. Il peut demander l'aide de certains Rois Animaux, bien qu'il doive pour cela accomplir une tâche précise. Des armes et des objets peuvent être découverts, et Kuros a en plus la possibilité de prononcer des formules magiques, mais il doit auparavant se débrouiller pour les acquérir!









GAUNTLET II

Pour un jeu à quatre passionnant, vous ne trouverez pas mieux que cette version borne de "Gauntlet II"! Elle contient toutes les émotions de l'original, dont un jeu à quatre (avec le NES Four Score™), plus de 100 niveaux extraordinaires, des douzaines de bons tours, des pièges et des monstres, un commentaire et un graphisme pour le moins étonnants qui participent pleinement à l'atmosphère survoltée du jeu!

Incarnant un Elfe, une Walkyrie, un Guerrier ou un Magicien, vous et vos copains devez trouver la sortie de chaque labyrinthe afin de passer au niveau suivant. Des hordes de monstres se jettent sur vous; utilisez vos armes et vos pouvoirs pour vous en débarrasser et évitez de perdre trop de vies. De nombreuses embûches et surprises vous attendent en route: des téléports, des faux murs et des sorties mobiles qui vont vraiment vous surprendre!

"Gauntlet II" offre tellement de fonctions originales que la seule façon de l'apprécier, c'est de jouer!! Vous devriez le voir dans les rayons dans les mois qui viennent, alors commencez à réunir la somme dès maintenant!

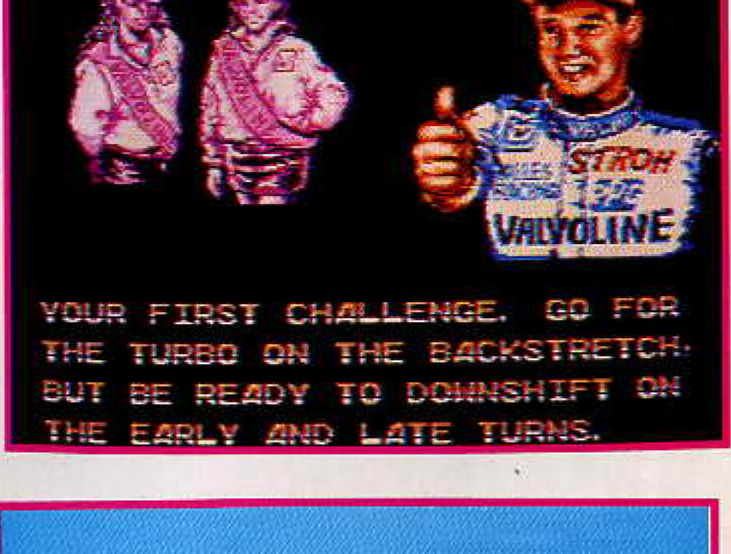


TURBO RACING

Rejoignez le grand as du volant - Al Unser Jr., véritable légende vivante - et testez votre compétence sur seize des pistes les plus difficiles au monde. Vous allez voyager entre le Brésil et le Japon, affronter 25 autres pilotes et tenter de remporter le titre de Champion du Monde de Formule Un!

Vous pouvez jouer le rôle de Al, ce qui vous donne l'avantage d'une voiture entièrement équipée, ou entrer dans la course comme un petit bleu avec moins de points à attribuer à votre voiture. Et c'est alors que commence l'action; vous vous attaquez aux pistes pleines de tournants et de zigzags, utilisant intelligemment votre turbo et vos freins de façon à ne pas perdre trop de temps, ou terminez en tournoyant dans les virages. Les concurrents, commandés par le NES, sont d'une grande intelligence, vous offrant les courses les plus authentiques et les plus excitantes disponibles en jeu vidéo.

Avec des fonctions variées, une action fantastique et un graphisme efficace, **"Turbo Racing"** est si prenant que votre manette va vous brûler dans les mains sous le feu de l'action!





Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise,
Cedex,
France.

UNE VOCATION

J'ai été envouté par vos nouveaux jeux comme bien d'autres qui sont abonnés au magazine du Club Nintendo. Mais mon souhait c'est de faire partie de votre équipe sûrement très forte, comment pourrais-je vous en convaincre autrement qu'en vous envoyant mes meilleurs scores: Zelda, terminé en 2 vies, Castlevania: 200000 points, Kung fu: 360000 points, Trojan: 160000 points et Ghosts'n Goblins: 400000 points. En ce moment je suis sur Metal Gear, mais mes études me prennent tout mon temps.
A bientôt
Laurent F. - Villejuif / F

Cher Laurent, reçois les félicitations de toute l'équipe pour le super Nintendomaniaque que tu es. Pour nous rejoindre il faut bien sûr être incollable sur les jeux Nintendo mais ce n'est pas tout. Il ne faut pas négliger toutes les autres activités du Club Nintendo et chacun doit avoir plus d'une corde à son arc. Quoiqu'il en soit, si ta vocation persiste lorsque tu auras terminé tes études, fais-nous signe!
Bon courage,
Mario

IRRESISTIBLE MARIO!

A mon beau Mario,

Je m'appelle Stéphanie, j'ai 14 ans et je suis une vraie Nintendomaniaque. Je dois dire que je ne suis pas la seule atteinte puisque mon Papi qui a 75 ans est très fort à Super Mario Bros 2. Bien sûr, il me bat, et c'est normal quand on y joue 24h/24. Je voudrais te demander 2 photos dédicacées, une pour moi et une pour mon Papi (lui aussi a un petit faible pour toi).
Une question indiscrète: es-tu marié? Car moi je n'ai plus qu'une pensée en tête, c'est toi ... et mon petit ami.

Stéphanie - Talence / F

A ma belle Stéphanie,

Pour répondre à ta question:je ne suis pas marié! Comment en aurais-je eu le temps? Je dors parfois au bureau tant je suis submergé par le courrier. Alors tu peux imaginer les scènes de ménage avec ma femme, si j'en avais une! Je rentre tard tous les soirs mais j'ai le plaisir de recevoir du courrier de mes charmantes adoratrices.
De plus, je ne voudrais pas profiter de mon charme fou pour briser les amours naissantes.
Mario

TETRIS A ENCORE FRAPPE!

Cher Mario,

Dans la pub vous dites que nous serons "tétrisés" et bien c'est vrai! Parce que mon père joue à Tétris nuit et jour et il voit des briques partout!!!

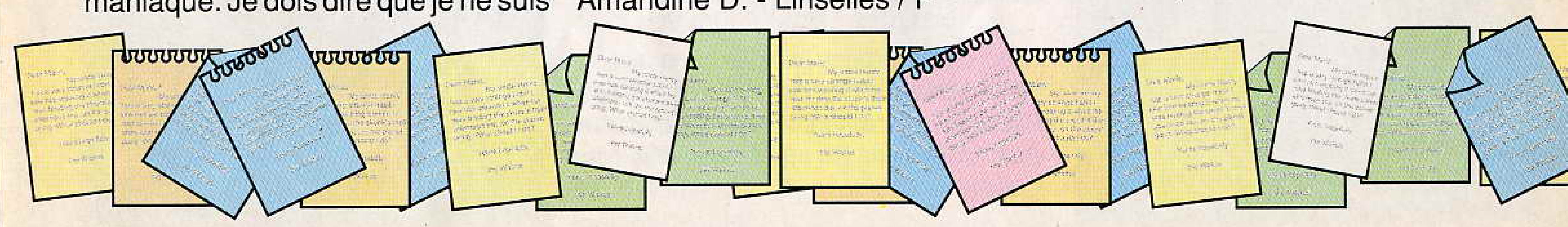
Amandine D. - Linselles / F

Rassure-toi chère Amandine, nous avons tous eu la "Tetrismania" et ma foi, nous ne nous en portons pas plus mal. C'est très prenant pour ne pas dire envoûtant mais sans danger. Les premiers jours on a une vision un peu cubiste du monde mais peu à peu les angles s'arrondissent à nouveau et les choses reprennent leur aspect normal. Entre nous: ton père doit faire de super scores!
Bisous
Mario

EN DUO SUR NINTENDO

J'ai 12 ans et j'ai une console Nintendo. Je m'amuse énormément avec ma mère. Parfois quand je pars à l'école, ma mère joue toujours à Super Mario Bros ou Wrecking Crew. Bientôt on achètera le Game Boy et ma mère gardera la console.
Amicalement
Robert S. - Lallainy / F

Cher Robert, c'est vrai que le Game Boy, lui tu pourras l'emmener à l'école pour jouer à la récré alors que la console c'est déjà plus difficile. Mais n'abandonne pas ta vieille console pour autant car plein de nouveautés continuent à sortir sur le NES et ta maman risque fort de te dépasser.
A bientôt
Mario



EN EXCLUSIVITE POUR NINTENDO

CATHERINE LARA REPOND AUX QUESTIONS DE SUPER MARIO

Tout le monde connaît la célèbre chanteuse Catherine LARA, mais saviez-vous que c'est aussi une Nintendomaniaque acharnée!

Elle a très gentiment accepté de recevoir chez elle Super Mario pour lui parler de sa passion pour les jeux vidéo.



SM : N'est-il pas surprenant qu'en tant que femme, tu aies cette folie des jeux vidéo?

CL : Les artistes travaillent tous dans l'univers du rêve. Moi, ma vie, c'est une heure et demie sur scène pour faire rêver les gens qui sont là. Le monde du rêve, c'est aussi le monde de l'enfance. Les jeux vidéo sont les jeux du 21ème siècle. Moi, j'aime rire, c'est toute ma vie et je m'amuse avec ma console Nintendo.
Je suis une grande enfant et, à 90 ans, je serai encore devant ma console si mes yeux le permettent.

SM : Comment es-tu devenue une mordue?

CL : Dès le départ, cela m'a fasciné et j'achetais les jeux par paquets.
Jouer, c'est aussi un moyen de communiquer avec les autres par téléphone ou par Minitel. On s'appelle, on joue ensemble :
"Alors, où en es-tu?"
C'est un échange extraordinaire!

SM : Tu appelles souvent le standard SOS Nintendo?

CL : J'appelle de temps en temps. J'avais de gros problèmes avec Zelda I et je me suis dit qu'il fallait absolument que j'appelle au secours.

J'ai dit : "Bonjour, c'est Catherine Lara."

C'est tout juste si mon interlocuteur ne m'a pas répondu "Oui, moi, c'est Gary Cooper"!

Puis, il a fini par me croire et s'est dit qu'après tout, j'avais envie de jouer comme les autres.

SM : En moyenne, tu joues combien de temps sur ta console?

CL : Cela dépend! Moi, quand je joue, je ne m'arrête pas. Tant que je n'ai pas sauvé la princesse, je suis dans un état comateux.
Je peux jouer jusqu'à 7 h du matin. Hier, j'étais chez un copain : il "galérait" sur Link. Je lui ai donné un petit coup de main et je suis rentrée chez moi à 5h25 du matin!

SM : Quel est ton style de jeu préféré?

CL : Les jeux où il faut être à la fois être adroit et gamberger. Plus c'est compliqué, plus cela me plait. Par exemple : Zelda, Link ou the Adventures of Lolo.

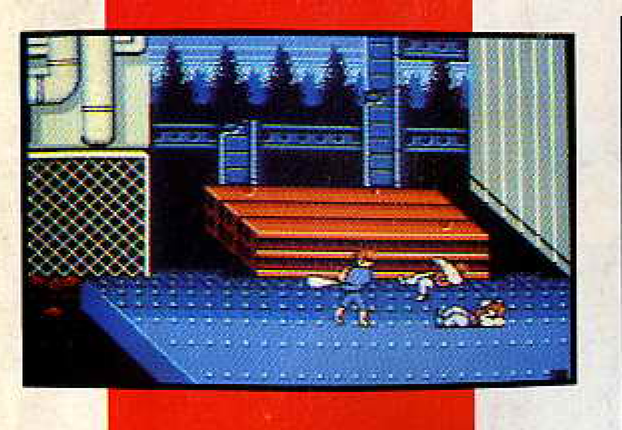
SM : Tu emportes ta console en tournée?

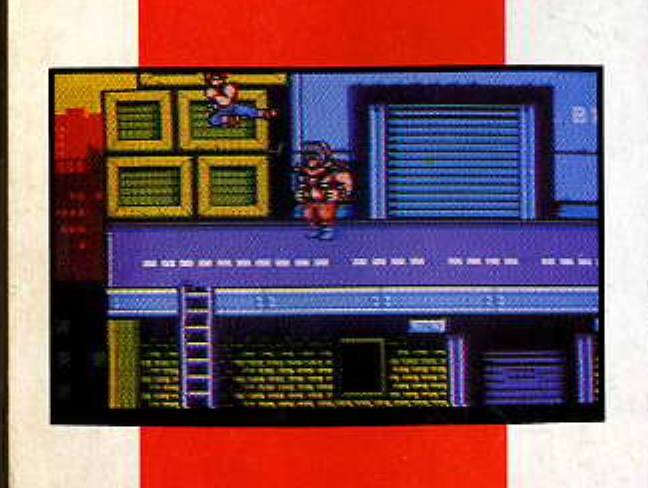
CL : Oh non, mais j'ai le Game Boy : j'ai tous ses jeux. Je crois que dès qu'une console sort, je l'achète. Dans les 8 bits, de toutes façons, c'est Nintendo que je préfère!

SM : As-tu un message à faire passer aux Nintendomaniaques?

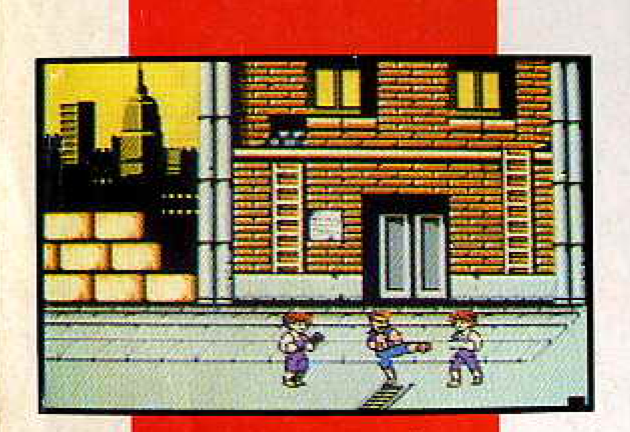
CL : Pour moi, les gens qui aiment jouer sont des gens généreux, des gens ouverts sur la vie.
Il ne faut surtout pas qu'ils s'arrêtent de jouer. Qu'ils jouent tout le temps et soient des enfants toute leur vie!

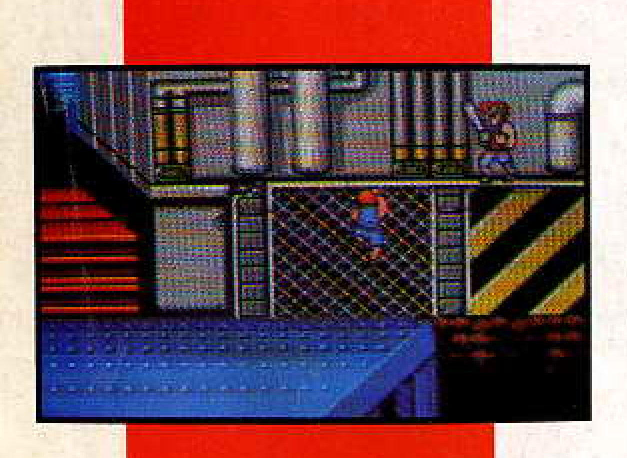
L'ORIGINAL!

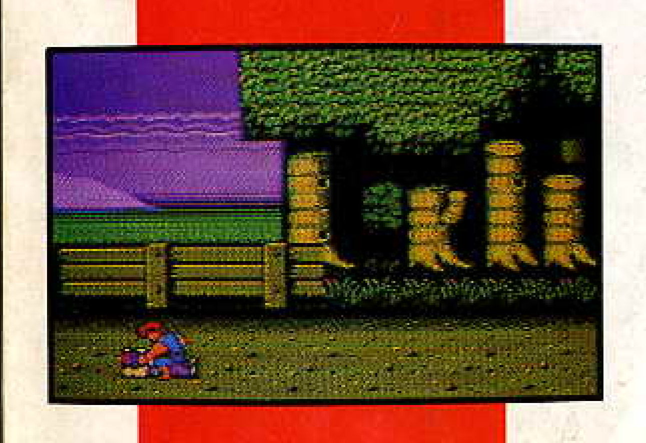












-D'UNE GRANDE SERIE

DOUBLE DRAGON

Jimmy et Billy Lee ont grandi dans les rues dures et implacables. Ils ont maîtrisé les Arts Martiaux afin de se protéger des gangs violents des quartiers - ainsi Jimmy et Billy les Inséparables, peuvent donner des coups de pied, de poing et de tête pour se sortir de ce guêpier. Mais ils sont impitoyables, là bas dans la rue . . .

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE





TM